

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Gerrit Magnus Beduhn**

**Verblendung -  
ein Fincher-Thriller?**  
**David Finchers Kino zwischen  
Genre und Autorenfilm**

**2016**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Verblendung - ein Fincher-Thriller?**

### **David Finchers Kino zwischen Genre und Autorenfilm**

Autor:  
**Gerrit Magnus Beduhn**

Studiengang:  
**Film und Fernsehen, Regie**

Seminargruppe:  
**FF12wR3-B**

Erstprüfer:  
**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

Zweitprüfer:  
**Christian Maintz, M. A.**

# **BACHELOR THESIS**

---

## **The Girl with the Dragon Tattoo - a Fincher thriller?**

### **The cinema of David Fincher in between genre and auteur film**

author:

**Gerrit Magnus Beduhn**

course of studies:

**Film director**

seminar group:

**FF12wR3-B**

first examiner:

**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

second examiner:

**Christian Maintz, M. A.**

# Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Beduhn, Gerrit Magnus

Verblendung - ein Fincher-Thriller?

David Finchers Kino zwischen Genre und Autorenfilm

The Girl with the Dragon Tattoo - a Fincher thriller?

The cinema of David Fincher in between genre and auteur film

84 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2016

## Abstract

Im Rahmen dieser Arbeit wird der Thriller *Verblendung* (2011) analysiert und mit dem Schaffen des Regisseurs David Fincher in Beziehung gesetzt. Ziel ist es darzustellen, ob es sich bei *Verblendung* um einen typischen "Fincher-Thriller" handelt. Einer Beschreibung der theoretischen Grundlage zur Geschichte des Thrillers und dessen Merkmalen folgt eine Vertiefung zum Film noir sowie dem Neo Noir. Aufbauend darauf wird zur Filmographie Finchers hingeleitet, um den Stil des Regisseurs zu untersuchen und damit die, für die Gegenüberstellung der Filme relevanten, Charakteristika herauszuarbeiten.

# Inhaltsverzeichnis

Bibliografische Angaben.....	I
Abstract.....	I
Inhaltsverzeichnis.....	II
Abkürzungsverzeichnis .....	IV
1. Einleitung .....	1
2. Begriffsdefinition.....	2
2.1 Thrill.....	2
2.2 Suspense.....	2
2.3 Conspiracy.....	3
3. Thriller .....	4
3.1. Thriller - Held .....	5
3.2. Thriller - Historie .....	6
4. Film noir .....	12
4.1 Merkmale und Geschichte des Film noir .....	12
4.2 Neo-Noir .....	19
5. Regisseur David Fincher .....	25
5.1 Biographie .....	25
5.2 Filmografie.....	27
5.2.1 Besondere Handlungs- und Erzählstruktur .....	39
5.2.2 Figurenbesonderheiten – Eigenschaften des Helden.....	44
5.2.3 Bildgestaltung.....	48
5.2.4 Art der Montage.....	55
5.2.5 Filmmusik .....	58
6. Analyse des Thrillers <i>Verblendung</i> .....	61
6.1 Handlung .....	61
6.1.1 Inhalt .....	61
6.1.2 Struktur.....	64
6.2 Erzählstruktur.....	65
6.3 Figuren .....	66
6.3.1 Lisbeth Salander .....	66
6.3.2 Michael Blomquist .....	67
6.3.3 Henrik Vanger .....	69
6.3.4 Martin Vanger.....	69

6.3.5 Harriet Vanger .....	69
6.3.6 Erika Berger .....	70
6.4 Stil .....	70
6.4.1 Raum und Licht .....	70
6.4.2 Kamera.....	72
6.4.3 Schnitt .....	74
6.4.4 Ton.....	77
6.4.5 Musik.....	78
7. Fazit .....	83
Literaturverzeichnis .....	V
Filmverzeichnis .....	X
Eigene Abbildung .....	XVII
Eigenständigkeitserklärung .....	XVIII

## Abkürzungsverzeichnis

a.u.	unter anderem
Diplomarb.	Diplomarbeit
ebd.	Ebenda
Hg.	Herausgeber
Mag.Arb.	Magister Arbeit
o.J.	ohne Jahr
s.	siehe
S.	Seite
z.B.	zum Beispiel

# 1. Einleitung

Vor der weltweiten Premiere schrieben mehrere Zeitungen "*Verblendung* - Der neue Fincher-Thriller" (Focus, 2012; Welt, 2012). Doch ist *Verblendung* tatsächlich ein für David Fincher typischer Thriller?

Mit dem Erscheinen von *Verblendung* umfasste Finchers Werk von 1992 bis 2011 neun Spielfilme, davon sind Sieben Filme dem Genre Thriller zuzuordnen.

Dabei hat jeder Film eine eigene Thematik, Aussage, und Dramaturgie und steht zunächst für sich allein. Die verwendeten Stilmittel und Arbeitsweisen des Regisseurs unterscheiden sich oftmals sehr, sodass die Einordnung eines Films in sein Gesamtwerk oder ein Genre nicht immer problemlos möglich ist.

Mit der großen Anzahl an Filmen in denen David Fincher Regie geführt hat, ist die Basis für einen Vergleich seiner jeweiligen Arbeitsweise geschaffen; dabei werden für eine umfassende Filmographie auch seine beiden Dramen mit einbezogen.

Mit einer detaillierten Analyse seiner Filme wird untersucht, ob sie für Fincher typische Merkmale aufweisen und Handlungsmuster erkennbar sind; im Ergebnis ist in diesem Zusammenhang die Eingangsfrage zu beantworten.

Zunächst erfolgt die Begriffsklärung für "Thrill", "Suspense" und "Conspiracy", um eine gesicherte Grundlage für die weiteren Ausführungen zu geben. Nach einer Einführung in das Genre Thriller und dessen Historie folgen vertiefende Darstellungen zum „Film noir“ sowie dem „Neo-Noir“, dem sich Finchers Filme oftmals zuordnen lassen. Der Biografie Finchers schließt sich seine Filmografie an, die alle Spielfilme bis zum Erscheinen von *Verblendung* umfasst. Die anschließende strukturfunktionale Filmanalyse von *Verblendung* gibt detailliert Aufschluss über dessen Inhalt, Struktur, Figuren und Stil.

In einem Fazit werden diese Analyseergebnisse zusammengefasst und mit den Untersuchungen der Filmographie verglichen, um eine Einordnung von *Verblendung* in das Gesamtwerk David Finchers zu erreichen und eine Antwort auf die zentrale Fragestellung dieser Arbeit zu geben.



## 2. Begriffsdefinition

Zunächst werden die Begriffe "Thrill", "Suspence" und "Conspiracy" erklärt, deren deutsche Übersetzung nicht ganz eindeutig ist und dadurch oft auch im Deutschen das englische Wort verwendet wird.

### 2.1 Thrill

Das Wort Thriller leitet sich von dem englischen Wort "to thrill" (erschauern, erregen) ab und meint die Wirkung, die der Film auf den Zuschauer haben soll (Golde 2002, S.15).

Wegen der verschiedenen, nicht eindeutigen Übersetzungen von "Thrill" wird meist der englische Begriff verwendet. "A thrill is a sharp sensation" und gibt dem Zuschauer ein sehr starkes und intimes Gefühl wie der Film auf ihn wirken soll (Rubin 1999, S.7). Als eines der Filmbeispiele mit den meisten "thrills" wird oft Hitchcocks *Psycho* (1960) genannt, der den Zuschauer mit vielen "thrills" konfrontiert (Hammond 1974, S.107).

### 2.2 Suspense

Übersetzt bedeutet der englische Begriff "Suspense" 'Spannung', 'ängstliche Erwartung', 'Schwebe' oder 'Ungewissheit' (Kätsch 2000, S.3). Ähnlich wie beim Wort "thrill" gibt es im Deutschen keinen äquivalenten Ausdruck, wodurch auch in deutscher Literatur das englische Wort verwendet wird.

Suspense beschreibt eine Situation, in der der Zuschauer mehr weiß als der Held. Der Regisseur entscheidet sich damit bewusst, dem Zuschauer einige Informationen zu geben, die der Held nicht hat und damit Spannung aufzubauen. In Filmen ohne Suspense wird häufig über das "Surprise"-Element Spannung aufgebaut, die den Helden und den Zuschauer gemeinsam überrascht; hier weiß der Zuschauer so viel, wie der Held.

Der erste Suspense Einsatz wurde in einem der ersten Filme überhaupt verwirklicht. In Louis Lumieres *Der begossene Begießer* (1895) sieht der Zuschauer einen Jungen, der einen Gartenschlauch zuhält, wodurch der Gärtner die Blumen nicht mehr gießen kann. Als dieser in den Schlauch guckt, lässt der Junge den Schlauch los und der Gärtner wird nass. Hier zeigt sich die erste Regel des Suspense: der Zuschauer muss die Fakten kennen. Hätte der Zuschauer nicht gesehen, dass der Junge den Schlauch zuhält, hätte er sich, wie auch der Held,

gewundert. Durch das bewusste Zeigen der Aktionen des Jungen, wusste der Zuschauer mehr als der Held (Hammond, 1974, S.20).

Als Meister der Suspense gilt Alfred Hitchcock, der dieses Stilmittel prägte und weiterentwickelte und bei dessen Filmen sehr viel Einsatz von Suspense zu finden ist (Heinzlmeier, Knops 1991, S.161).

## **2.3 Conspiracy**

Der englische Begriff "Conspiracy" (Verschwörung, Komplott, Intrige) ist ebenfalls nicht direkt ins Deutsche zu übersetzen. "Conspiracy" stellt den Motor des Thrillers dar (Palmer 1978, S.145). Sie ist eine Kraft, die dem Helden entgegenwirkt, und stellt eine Bedrohung der normalen sozialen Ordnung im Umfeld des Helden dar.

Teil der "Conspiracy" sind immer Antagonisten, die diese dominieren bzw. auslösen (Rubin 1999, S.12). Bei Abwesenheit von Conspiracy würde der Held keine Motivation haben, etwas zu ändern und zu unternehmen (Palmer 1978, S.53).

Rubin geht so weit zu sagen, dass der Plot jedes Thrillers darauf reduziert werden kann, dass der Held die "Conspiracy" bezwingt (Rubin 1999, S.11).

### 3. Thriller

Der Begriff Thriller ist vom englischen Wort "to thrill" abgeleitet. Das Genre ist eine Art "Metagenre", dass viele Genres unter seinem Schirm hat, wie z.B. spy thriller, detective thriller und horror thriller (Rubin 1999, S.4). Diese werden im Folgenden als Sub-Genre bezeichnet. Filme können nicht immer eindeutig Genres und deren Subgenres zugeordnet werden, da auch ein Film mehrere Genres bedienen kann (Golde 2002, S.17).

Die Anfänge des Films und vor allem des Thrillers werden häufig mit Vergnügungsparks verglichen, bei denen es vor allem eine Rolle spielt, durch Sensationen und Außergewöhnliches den Zuschauer zu locken und ans Medium zu fesseln (Rubin 1999, S.44).

Der Thriller spielt immer in der Zeit aus der er stammt. Ausnahmen hierbei sind Genrehybriden, die eine Zusammenlegung zweier Genres darstellen und somit der Thriller auch mit dem Science-Fiction Film vermischt werden kann und dann möglicherweise in der Zukunft spielt. Gleiches gilt für eine Genrehybridisierung von Thrillern mit Historienfilmen oder anderen Ereignissen aus der Vergangenheit (Scheinpflug 2014, S.150).

Der Psychothriller, aber auch viele andere Subgenres des Thrillers, bieten durch ihre Gesellschaftsdarstellung, die nah an der Realität orientiert ist, eine besonders große Identifikationsmöglichkeit für den Zuschauer, wodurch es gelingt, ihn emotional zu beteiligen (Golde 2002, S.20).

Der Thriller verbindet die moderne urbane Umwelt mit etwas Fabelhaftem, Wildem und Abenteuerartigem (Rubin 1999, S.14). Der Thriller ist so faszinierend, da eine Erschütterung einer geordneten Welt auftritt, die den Helden in Aktion versetzt und der Zuschauer beobachtet, wie der Held mit seinem Schicksal umgeht (Palmer 1978, S.146). Seine Themen sind häufig "Voyeurismus, Liebe, Gewalt, politische Verhältnisse und das Gesetz" (Golde 2002, S.15).

Neben der "Conspiracy" ist das Labyrinth eine weitere anschauliche Figur des Thrillers. Ein Held wird in eine komplizierte, labyrinthartige Welt geworfen, muss einen Antagonisten bekämpfen, um am Ende eine Chance auf eine bessere Welt zu erhalten (Rubin 1999, S.24). Dabei lebt ein guter Thriller von einem guten Labyrinth, das weder zu einfach noch zu schwer ist, damit der Zuschauer das Verlangen hat, dem Helden zu folgen, allerdings auch nicht mit der komplizierten Handlung überfordert wird (ebd., S.25).

Jeder Thriller zeigt dem Zuschauer die Abgründe des menschlichen Verhaltens und eine Begegnung des Helden mit etwas Bösem (Seeßlen 2013, S.22). Be-

sonders sind hierbei Filme wie z.B. Hitchcocks Film *Frenzy* (1972), bei dem der Held ein Mörder ist und der Zuschauer somit auf der Seite des Bösen steht (Rubin 1999, S. 33). Hierbei ist die antagonistische Kraft nicht der Mörder selbst, sondern das, was ihn zum Morden verleitet. Ein weiteres bekanntes Beispiel dafür ist Fritz Langs Film *M* (1931).

Eine bestimmte Art des Thrillers ist der "Negativ Thriller", bei dem der Zuschauer, obwohl der Held erfolgreich war, mit einem Unbehagen zurückgelassen wird (Palmer 1978, S.40f).

### 3.1. Thriller - Held

Das Genre Thriller gilt als "hero-based genre" (Palmer 1978, S.149). Das bedeutet, dass der Held im Zentrum des Films steht und für den Film besonders wichtig erscheint.

Palmer unterscheidet den Thriller-Helden in drei Kategorien:

- den Amateur, für den alles neu ist und der spontan handelt,
- den Bürokraten, der alles bereits erlebt hat, jedoch nicht aus Erfahrungen lernen kann, da in seiner Welt nichts Neues und Unerwartetes passiert.
- den Profi, der über ein enormes Wissen und viele Erfahrungen verfügt und sich außerdem jeder Situation anpassen kann.

Teils vermischen sich diese Heldentypen (ebd., S.11f).

Der Held im Thriller ist oft "einer von uns", mit dem sich der Zuschauer leicht identifizieren kann (Rubin 1999, S.20). Häufig sind seine Eigenschaften: "tough, honest, determined, nobody's fool" (zäh, ehrlich, entschlossen, niemandes Narr) (Palmer 1978, S.49). Durch diese Merkmale hat der Zuschauer die Möglichkeit, sich mit dem Helden zu identifizieren. Oft sind Thrillerhelden keine gefahrsuchenden Menschen, sondern vielmehr biedere Charaktere, die ein Leben in einer behüteten Gesellschaft führen. Durch einen besonderen Umstand geraten sie in Gefahr und müssen sich wandeln, um dieser Gefahr wieder zu entkommen (Seeßlen 2013, S.16).

Seeßlen beschreibt den Helden zu Beginn eines Films als jemanden, der eine "Art neurotische[r] Angst-Abwehr" innehat, durch die er sein eigenes Ich verstellt (ebd., S.27). Um geläutert zu werden, wird er aus seinem gewohnten Umfeld gerissen, von seinen Freunden und Gewohnheiten getrennt und in eine Welt geworfen in der er mit Moral, Angst und Tod konfrontiert wird (Rubin 1999, S.11).

Sowohl beim positiven, als auch beim negativen Thriller ist der Held ein Einzelgänger. Jedoch hat dies verschiedene Gründe: Beim positiven Thriller scheint es,

dass der Held der einzige ist, der sich einer solchen Gefahr und Bedrohung gewachsen fühlt und nur er sie bekämpfen kann. Beim negativen Thriller wird deutlich, dass der Held durch seine eigene Dummheit und Schwäche in der Situation gefangen ist (Palmer 1978, S.42).

Der Zuschauer vertraut dem Helden, ganz gleich welche Ansichten er hat und was er macht. Wenn der Zuschauer das nicht machen würde, könnte er den Thriller nicht genießen (ebd., S.5). Indem der Zuschauer an den Helden gebunden ist, ist es für ihn sehr einfach, den Antagonisten zu erkennen (ebd., S.6). Dieser bietet einen weiteren essentiellen Bestandteil des Thrillers, nämlich die Konfrontation zwischen Held und Antagonist, die durch die vom Antagonisten ausgelegte "Conspiracy" geschaffen wird (ebd., S.71).

Der Antagonist ist meist eine etwas exotische Persönlichkeit und damit für den Zuschauer interessant. Palmer gibt drei Motive an, von denen eines oder mehrere ihn zum Antagonisten machen. "profit, revenge and power" (Profit, Rache und Macht) (ebd., S.16). Sadismus und sexuelles Verlangen (das Motiv der beiden Antagonisten von *Verblendung*) ordnet Palmer hierbei unter dem Aspekt Macht ein (ebd., S.18).

### 3.2. Thriller - Historie

Ab 1903 begannen erste "chase films", die einen bedeutenden Grundstein des Erzählkinos und damit auch des Thrillers legten (Rubin 1999, S.45). Einer der ersten Thriller war *Der große Eisenbahnraub* (1903) von Edwin S. Porter, der als erster in Filmen Geschichten erzählt hat.

1907 trat D.W. Griffith in Erscheinung, der wie Porter in Filmen Geschichten erzählte und dessen Techniken weiter ausbaute, sowie eigene hervorbrachte, auf die bis heute Bezug genommen wird. Griffith legte das Muster des "storytelling" vor, nach dem fortan Filme gemacht wurden. Er legte zusätzlich den Grundstein für den Umgang mit Suspense und erkannte, dass das Publikum Suspense mochte (Hammond, S.23).

Griffiths Film *The Musketeers of Pig Alley* (1912) ist der erste, in dem Suspense-Elemente mit einer reinen Kriminalhandlung in Beziehung stehen und ist somit als "Geburt des Thrillers" anzusehen (Seeßlen 2013, S.35).

Zudem gilt er als Erfinder der Filmsprache, da er den Figuren ein neues Verhältnis zur Kamera gab und dem Zuschauer somit half, durch den bewussten Einsatz von Bildsprache die Figuren und ihre Handlungen besser zu verstehen. Darüber hinaus machte er sich Gedanken über Kamerabewegungen. Er stellte fest, dass

eine Kamera beispielsweise einen Zug filmen kann, indem er an ihr vorbeifährt, die Kamera darauf montiert ist und mitfährt, oder die Kamera neben dem Zug herfährt.

Seine hervorstechendste Technik, neben dem Erzählen eines Films in verschiedenen Einstellungsgrößen, war sicherlich die Parallelmontage, durch die er seine Filme gegenüber einem üblichen Bühnenstück speziell gestalten konnte und die für den Aufbau von Suspense sehr entscheidend ist (Rubin 1999, S.48).

Laut Griffith selbst setzten sich nähere Einstellungen auf Figuren in der Filmgeschichte durch, da der Zuschauer so einen besseren Zugang zu den Emotionen der Figuren finden kann (Hammond, S.25). Griffiths bekanntester Film ist *Die Geburt einer Nation* (1916).

Durch den Expressionismus der 1910er und 20er Jahre wurde der Fokus der Filmgeschichte vermehrt nach Europa und vor allem nach Deutschland gelenkt. Die Anfänge ihres bekanntesten Regisseurs Fritz Lang begannen in den späten 1910er Jahren. Zunächst als Regieassistent, dann als Regisseur für Dramen. Sein erster großer Erfolg war *Dr. Mabuse, der Spieler* (1922). Obwohl der Film ein Drama ist, beeinflusst er bis heute durch Inhalte und Techniken die Ausarbeitung der Thriller-Umgebung (Rubin 1999, S.59).

Mit seinem Science-Fiction Erfolgsfilm *Metropolis* (1927) hat Lang zwar wieder keinen Thriller produziert, jedoch erneut das Genre durch sein Einsetzen von dunklen Elementen im Film sowie seinen Umgang mit Labyrinthen weiterentwickelt. 1928 legte Lang dann mit dem Thriller *Spies* nach, in dem er viele Parallelmontagen einschob, teils unchronologisch erzählte und zwischen Drehorten hin und her sprang. Zudem sind im Film sowohl Suspence Elemente zu erkennen als auch Conspiracy (ebd., S.61).

Mit seinem Film *M* (1931) setzte Lang ein weiteres Zeichen für das Thriller Genre, indem er durch die neuen Möglichkeiten des Tonfilms dem Zuschauer auch auf Tonebene etwas über die Figuren erzählt und "sound-image bridges" baut, bei denen der Ton von einer Szene in eine andere mitgenommen wird. Diese Technik gibt es ebenfalls bis heute. *M* gilt als erster Serienkiller-Film, der heute noch eine Besonderheit ist, da er aus der Sicht des Mörders erzählt und der Held ein psychisch kranker Kindermörder ist, mit dem sich der Zuschauer nur ungern identifiziert (ebd., S.62). Im Film spielt Lang mit den verschiedenen Ansichten zwischen Gerechtigkeit und Rache, sowie Hysterie und Mitleid (Hammond, S.37).

Ab Ende der 20er Jahre kamen in Amerika sowohl die ersten Horrorfilme als auch Gangsterfilme auf, die beide mit dem Thriller verwandt sind. Die Hauptthemen in Horrorfilmen waren zunächst "villains, monsters, mad scientists" (Rubin

1999, S.72). Ähnlich wie im Thriller wird der Held auch in Horrorfilmen häufig in eine labyrinthartige Welt aus Gefahr und Conspiracy gezogen. Die bekanntesten frühen Horrofilme sind *Dracula* (1931) und *Frankenstein* (1931). An Gangsterfilmen ist das Besondere, dass der Held eigentlich ein Gangster ist und der Zuschauer möglicherweise im Laufe des Films in einen moralischen Konflikt gerät, ob er die Taten des Helden gutheißen kann. Die ersten bekannten Gangsterfilme sind *Der kleine Cäsar* (1931), *Der öffentliche Feind* (1931) und *Scarface* (1932). Durch solche Subgenres (Horrorfilm, Gangsterfilm) entstehen Genre-Hybriden wie Horrorthriller oder crime thriller.

Ein weiteres Subgenre war in den 30er Jahren der Spionagethriller, dessen bekanntester Regisseur Alfred Hitchcock ist. Während Lang die Architektur des Thrillers entwickelte und maßgeblich prägte, veränderte Hitchcock dessen psychologische Struktur und die Figur des Helden, sowie des Antagonisten und bezog den Zuschauer mehr in den Film ein (ebd., S.80f).

Hitchcock hat in der Bildgestaltung neben dem POV (Point of View, subjektive Kamera) auch die Einführung und Perfektion des "reaction shots" geprägt. Mit beiden Techniken verdeutlicht der Regisseur die Subjektivität, mit der der Zuschauer näher zu den Figuren gezogen wird und sich mit ihnen identifiziert (ebd., S.82). Durch die von Lang weiterentwickelten Parallelmontagen gelang es Hitchcock nicht nur, seinen Suspense-Aufbau des Labyrinths zu zeigen, sondern auch die bei seinen Filmen stark erkennbaren, psychologischen Dimensionen der Schuldfrage und der besonderen Beziehungen darzustellen (ebd., S.83).

Hitchcock führt den Antagonisten des Gangsterfilms auch im Thriller-Genre ein. Darüber hinaus kreierte er für seine Antagonisten ein komplexeres psychologisches Profil, das seine Bösewichte ernster und bedrohlicher machte. Deutlich wird dies bereits in seinem Film *Cocktail für eine Leiche* (1948) (Indick 2006, S.30f). Laut Seeßlen gibt es kein Genre, das dem Traum verwandter ist als der Thriller; dies ist die Erklärung, warum sowohl psychologische, als auch surreale Faktoren die Geschichte des Genres im Laufe der Zeit beeinflusst haben (2013, S.126).

Hitchcock gilt als Meister der Suspense. Das eindrucksvollste Beispiel dafür, dass er das Spannungselement dem Überraschungsmoment vorzieht, zeigt er mit seinem Film *Vertigo* (1958). Während in der Romanvorlage bis zum Schluss offenbleibt, ob die Doppelgängerin mit der vermeintlich Toten identisch ist, zeigt Hitchcock dem Zuschauer sehr schnell, dass es sich um dieselbe Person handelt. Zudem hat Hitchcock den MacGuffin sehr geprägt, der den Zuschauer auf eine falsche Fährte lockt (Heinzlmeier, Knops 1991, S.161). Die Form der Einbindung des Zuschauers in seinen Filmen zeigt Hitchcock in *Das Fenster zum*

*Hof* (1954) ganz besonders. Der Held des Films ist ein Voyeur, der mit dem Zuschauer selbst zu vergleichen ist. Der Held kann genau wie der Zuschauer der Situation nicht entkommen (Faulstich 2005, S.145).

Durch weitere bildgestalterische Elemente hat Hitchcock mit speziellen Kameraeinstellungen das Genre und den Film generell geprägt. Bekannt ist hier der Begriff *Vertigo*-Effekt, der eine Fahrt zu einem gegenläufigen Zoom beschreibt und nach seinem gleichnamigen Film benannt ist. In *Vertigo* wird dieser Effekt verwendet, um dem Zuschauer das Gefühl von Höhenangst zu vermitteln. Hammond vergleicht Hitchcock mit einem Puppenspieler, der die Emotionen der Zuschauer kontrolliert und manipuliert (1974, S.108).

Einer von Hitchcocks bedeutendsten Filmen ist *Psycho* (1960), der als erster Psychothriller angesehen wird und mit dem es Hitchcock gelingt, die alte Form des Thrillers aufzubrechen und eine neue zu schaffen (Indick 2006, S.32). Seeßlen beschreibt *Psycho* als ein "Bild-Essay über unterdrückte Sinnlichkeit". Er begründet dies damit, dass in jeder erotischen Szene des Films gleichzeitig Angst und Unbehagen beim Zuschauer ausgelöst und vermittelt werden (2013, S.149).

Zum besseren Verständnis sind im Folgenden fünf Punkte aufgeführt, die sich seit *Psycho* im Genre Thriller geändert haben: (Indick 2006, S.33-34)

- Die Psyche des Mörder/Antagonisten wird beleuchtet.
- Die Darstellung von Gewalt wird expliziter und realistischer.
- Der Serienmörder wird zum "psycho killer".
- Die Einführung eines schizophrenen Mörders
- Die Einführung von Transsexualität

Ende der 30er Jahre kamen mehr und mehr Spionagefilme auf. Anfang der 40er folgten dann Detektivfilme, deren Heldengestalt meist aus einem kleinen, billigen Büroraum in unschöner Gegend heraus agiert. (s. Kapitel 4 Film noir)

Ab 1945 begannen semidokumentare Thriller, die sich vor allem durch Drehorte fernab des Studios auszeichnen und die auf Tatsachen basieren. Anders als im Film noir sind die Helden hier eigenständige, glückliche, verheiratete Männer, die einen anerkannten Beruf haben und gute Arbeit leisten (Rubin 1999, S.98).

Nach dem Krieg wurden in Thrillern immer öfter Frauen zu Tätern. Seeßlen erklärt diesen Umstand damit, dass die Kriminalität von Frauen während der Kriegsjahre deutlich stieg und somit im Thriller die Ära der "schrecklichen Frauen" begann. Männer hingegen kamen nach seinen Angaben "müde aus der Schlacht" zurück und waren eher Schutzbedürftige (2013, S.86). Das Bedürfnis nach finanzieller Absicherung zeigte sich im Frauentäterbild der Thriller. Das Mo-



tiv der Frauen wurde anstatt einer "fetischistischen Gier nach Geld" nun eine wirtschaftliche Notwendigkeit (ebd., S.89).

In den 50er Jahren startete eine Welle von Polizeithrillern, deren Helden allerdings oft noch an das Bild des Film noir-Helden erinnern ließen (Rubin 1999, S.102). Ebenfalls 1950 startete eine Bewegung rund um den Science-Fiction Thriller. Diese bezogen sich allerdings weniger auf die Darstellung von Zukunftsvisionen (wie in Langs *Metropolis* 1927), als auf den Weltraum und Invasionen von außerirdischen Wesen. Ebenfalls in den 50er Jahren startete der Heist-Film/Caper-Film, der meist von spektakulären Überfällen und anderen kriminellen Machenschaften berichtet und dabei den/die Räuber als Helden ins Zentrum stellt. Der erste meisterhafte Heist-Film ist laut Rubin *Asphalt-Dschungel* (1950) (ebd., S.121).

Ende der 50er startete in Frankreich die *nouvelle vague*<sup>1</sup>, die vom amerikanischen Thriller beeinflusst wurde, diesen aber auch selbst beeinflusste. Filme der *nouvelle vague* waren im Allgemeinen selbstbewusster und draufgängerischer als der amerikanische Film. Beeinflusst vor allem durch den amerikanischen Film noir wurden in der *nouvelle vague* Stilmittel eingesetzt, die nie zuvor verwendet wurden. So wendete der Held sich teils direkt an den Zuschauer, indem er in die Kamera spricht. Weiterhin wurden Stilmittel wie jump cuts verwendet und es gab Situationen, in denen auf andere Filme angespielt wurde. Als innovativsten Film dieser Zeit nennt Rubin Godard's Film *Außer Atem* (1959) (ebd., S.124).

Ab den 60er Jahren begann vermehrt das Produzieren von "Conspiracy thrillern". Oftmals stellten diese Thriller eine Conspiracy in einer Regierungsbehörde oder Firma in den Mittelpunkt, die der Held aufzuklären hat.

Die bis heute andauernde Reihe *James Bond* gehört zum Thriller-Subgenre Spionagefilm. 1962 startete die Reihe der Bondfilme und verzeichnet bis heute 24 Teile. Diese Reihe brachte dem Thriller vor allem in Sachen Sexualität etwas Neues. Mit dem Helden wurde eine Art Idol der Männlichkeit geschaffen, an den viele andere Thriller-Helden angelehnt wurden (ebd., S.128).

Ende der sechziger gab es eine Vielzahl von Filmen, die sich in das Subgenre Polizeithriller einordnen lassen. Oft zeigt sich hier ein Held, der für Gerechtigkeit kämpft, auch wenn er dabei das Gesetz brechen muss. Als Beginn dieser Welle kann der vielfach ausgezeichnete Film *In der Hitze der Nacht* (1967) angesehen werden. Ebenfalls Teil der Bewegung war die Reihe *Dirty Harry* mit Clint Eastwood und *Bullitt* (1968) mit Steve McQueen, der kommerziell der bis dato erfolgreichste Polizeithriller war (ebd., S.137f).

---

<sup>1</sup> neue Welle

Eine weitere Entwicklung gab es im Laufe der Jahre auch im Genre Horrorfilm, das ebenfalls als Subgenre des Thrillers gilt. Es unterteilt sich in "splatter films", bei denen vor allem Blut und Gewalt im Vordergrund steht, sowie Horrorthriller, die unheimliche und paranormale Schemen aufweisen. Im Horrorfilm gibt es weitere Unterscheidungen und Subgenres wie beispielsweise den Ende der 70er Jahre aufkommenden Stalkerfilm, auf den in dieser Arbeit jedoch nicht eingegangen wird (ebd., S.155).

Da hiermit die fachliche Vorgeschichte für Finchers Wirken dargelegt ist, wird in dieser Arbeit auf die verschiedenen Subgenreentwicklungen der 80er und 90er verzichtet.

## 4. Film noir

### 4.1 Merkmale und Geschichte des Film noir

#### Allgemein

Der Film noir gilt als "Genre, das eigentlich keins ist". Vielmehr gilt der amerikanische Film noir als die erste und einzige künstlerische Bewegung, die es in Hollywood gab. Da er kein eigenes Genre ist, kann die Zuordnung nur durch die Einordnung in andere Genres erfolgen. Somit wäre der Film noir ein Sub-Genre von verschiedenen Genres rund um den Kriminalfilm (Werner 2000, S.9). Die Bewegung ging etwa von 1941-1958.

Der Begriff Film noir kommt aus dem französischen und bedeutet "schwarzer Film". Diese Bezeichnung leitet sich sowohl aus den düsteren Antihelden, als auch aus den schwarz-weiß Filmen mit dem stilistischen Spiel mit Licht und Schatten ab, worauf im Folgenden jeweils eingegangen wird (ebd., S.9).

Nach Romanen von den bekannten Autoren Hammet und Chandler entstanden die ersten Film noir Verfilmungen, wobei beide bereits in der Literatur mit Romanen, die ähnliche Motive aufzeigten, erfolgreich waren (ebd., S.88). Der im Film noir verwendete Stil hat seine Wurzeln im deutschen Expressionismus und im französischen poetischen Realismus (ebd., S.18).

Die negative Weltanschauung und die Probleme der Antihelden, spiegelten die Zeit wieder, in der die Menschen durch den Krieg viele Ängste verspürten (ebd., S.9). Der Film noir gilt als ein "dark mirror" der amerikanischen Gesellschaft und stellt den Optimismus des amerikanischen Traums in Frage (Spicer 2002, S.7 des Vorworts).

#### Heldenfiguren des Film noir

Das Heldenbild des Film noir ist sehr gegensätzlich zum Helden in anderen amerikanischen Filmen dieser Zeit. Deshalb ist auch häufig vom negativen Helden oder schlicht vom Antiheld die Rede. Der Held kann, Täter, Opfer oder Beobachter/Untersucher der kriminellen Handlung sein (Werner 2000, S.13). Dabei ist er aber fast immer ein pessimistischer Einzelgänger (ebd., S.13). Wie viele andere Figuren des Film noir ist er widersprüchlich und weite Teile des Charakters bleiben unbeleuchtet (ebd., S.17). Durch seine "existentialistische Entwurzelung" zeigt der Held auch persönliches Versagen, da er keine Familie und keine Freunde in seinem Umfeld hat (ebd., S.13). Während des Films erleidet der Held

häufig einen Betrug durch eine Person des anderen Geschlechts sowie einen Verlust. "Der Zuschauer begleitet den Antihelden auf seiner (selbst)zerstörerischen Reise" in dessen Verirrung auch der Zuschauer seine Orientierung verliert. (ebd., S.15).

Werner beschreibt die Reise des Helden während des Films in drei Dimensionen: zeitlich (dringt durch die Vergangenheit einzelner Personen um die Wahrheit zu entdecken), geografisch (durchquert verschiedene Schauplätze unterschiedlicher Städte) und sozial (bewegt sich in unterschiedlichen sozialen Schichten) (ebd., S.70).

Selten sind Frauen die Helden im Film noir, wobei sie jedoch immer eine große Rolle spielen (Sellmann 2001, S.14). Auch das Frauenbild ist im Film noir etwas anders als in anderen amerikanischen Filmen der Zeit. Die Mehrzahl der Frauen sind starke Frauen, die selbstbestimmt handeln. Anzunehmen ist, dass sich diese Wendung des Frauenbildes an der Gesellschaft orientiert, in der durch den Krieg viele Männer ihre Frauen allein lassen müssen und diese nun ohne Unterstützung auf sich gestellt sind (Werner 1978, S.34). Der Film noir zeigt Frauen, die ihren Männern in allen Facetten mindestens ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen sind. Dabei entwickelt sich diese Selbstständigkeit jedoch in verschiedene Richtungen. Oft werden Frauen gezeigt, die ihre Ehemänner töten, bestehlen oder verlassen (ebd., S.12). Diese Frau wird in der Filmwissenschaft oft als 'femme fatale' tituliert. Falls das Thema Ehe angesprochen oder abgebildet wird, dann eher als Gefängnis und nicht als Schutzraum. Die Ehe wird nur behandelt, wenn diese gerade auseinanderbricht oder für den Helden und den Zuschauer unvollständig erscheint (ebd., S.15).

### **Motive der Story / Handlung**

Der Film noir Plot kreist um eine kriminelle Handlung, fast immer um einen Tötungsdelikt (ebd., S.13). Der Held bekommt einen scheinbar einfachen Routineauftrag, der sich im Laufe der Ermittlungen allerdings als komplizierter herausstellt (ebd., S.69). Die Handlung des Film noir zeigt sehr oft Krisen von männlicher Identität. Diese Krisen der männlichen Sehnsüchte und Ängste spiegeln sich häufig in der historischen Entwicklung der jeweiligen Zeit wieder (ebd., S.26).

Der Film noir ist ein scheinbar nie enden wollendes Labyrinth, das immer ein neues Rätsel stellt, wenn ein Vorheriges gelöst wird. Dieser Prozess führt sich bis zum Ende des Films fort, in der es oft zur Lösung des Falles kommt (ebd., S.70).

Oft wird ein Mordkomplott von Mann und Frau geschmiedet, um einen im Weg stehenden Partner einer Partei zu beseitigen. Werner betont hierbei, dass in der Erstellung des Plans bereits das Scheitern der anschließenden Beziehung zwischen Mann und Frau liegt. Durch zu viele negative Gefühle im Film noir ist kein Platz für die Liebe (ebd., S.15).

Der Erzählstil wird oft von Rückblenden, Ellipsen und kommentierter Off-Erzählung dominiert (Spicer 2003, S.4). Diese dienen dazu, die Handlung des Films plausibler und für den Zuschauer interessanter zu machen. Die Länge der Rückblenden ist sehr unterschiedlich. In manchen Filmen wird eine Rückblendung als Kernhandlung des Films erzählt, die in eine Situation der Gegenwart eingebettet ist. Häufig sind es aber auch nur kurze Rückblenden, die eine Situation aus der Vergangenheit bebildern sollen (Werner 2000, S.74).

Ab der zweiten Phase zerschlägt der Film noir die Hollywood Konvention des Happy End. Oft schaffen es die Helden nicht aus ihren Ängsten und Neurosen herauszukommen und sind am Ende des Films unglücklicher als am Anfang. Einige Filme haben zwar ein Happy End, das bleibt aber die Ausnahme (ebd., S.72).

Der Zuschauer weiß oft weniger als der Held. Zwar begleitet er den Helden bei seinen Ermittlungen, kann ihm aber nur folgen. Im Film noir weiß der Zuschauer nie mehr als der Held und damit wird auch die Chance genommen Suspense zu schaffen (ebd., S.70).

Durch das Aufgreifen von gesellschaftlichen und politischen Problemen fesselt der Film noir in den 40er und 50er Jahren die Zuschauer und deren Angst- und Lustphantasien und überträgt, durch einen komplexen, narrativen Aufbau, die Irritationen des Helden auf den Zuschauer (ebd., S.69).

### **Drei Phasen des Film noir**

Der Film noir gliedert sich nach Sellmann in drei Phasen: Romantik (1941-ca.1946), Entfremdung (1944-1949) und Obsession (1949-1958) (2001, S.48f).

Romantik (1941- ca.1946):

In der ersten Phase des Film noir, die sich während der Vorkriegszeit ereignet hat, beschreibt Werner einen romantischen Helden, der sich in eine dunkle Welt begibt, an jener allerdings nicht zugrunde geht, sondern wieder in sein gewohntes Umfeld zurückkehrt (Werner 1978, S.26). Als erster Film noir gilt *Stranger on the third floor* (1940). *Die Spur des Falken* (1941) nennt Werner als ersten be-

kannten Film der Bewegung (1978, S.30). In diesem Film zeigt sich auch die Figur des Privatdetektivs, der einer der häufigsten Heldenfiguren der ersten Film noir Phase ist (Spicer 2002, S.87).

#### Entfremdung (1944-1949):

Die Überleitung in die zweite Phase des Film noir beginnt mit Fritz Langs Film *Ministerium der Angst* (1945). Während in der ersten Phase der Held oft von der Polizei unterstützt wurde, wird er nun von ihr wegen Mordes beschuldigt (Werner 1978, S.33). Durch solche Erlebnisse beginnt der Held während des Films eine Entwicklung zu durchlaufen und verändert sich (ebd., S.72). Nun geht es verstärkt um Männer, die ihrer Umgebung entfremdet waren. Der Held wird nun zum Opfer, wobei zu erkennen ist, dass der Kriegsheimkehrer die Realität den neuen Helden des Film noir widerspiegelt (ebd., S.38). Auch die Frau ist in der zweiten Phase des Film noir Verfolgung, Unterdrückung, Leid und Entfremdung ausgesetzt. Sie hat vor allem eine von zwei Seiten: entweder war sie ein "masochistisches Opfer männlicher Aggression" oder sie wird dämonisiert gezeigt, wie sie ihre Attraktivität skrupellos einsetzt, um Unabhängigkeit und Macht zu erlangen und Männer ruiniert. Jedoch ist sie dabei bloß Opfer ihrer eigenen Ambitionen (ebd., S.47). Während in der ersten Phase noch fast alles im Studio gedreht wurde, drehte man in der 2. und 3. Phase vieles an Originalschauplätzen (ebd., S.108).

#### Obsession (1949-1958):

Paranoia und Neurosen waren durch die angespannte Weltsituation in der Bevölkerung zu spüren und dies spiegelte sich auch in den Figuren des Film noir wieder, die von heftigen Obsessionen gepeinigt wurden. Der besessene Held ist nun sehr häufig als Täter zu sehen, der nicht wie in anderen Gangsterfilmen stumpf handelt, sondern psychologisch dargestellt ist (ebd., S.54). Nicht in allen Filmen ist der Held der Täter. Doch in jeder Rolle bekommt er etwas Zwanghaftes. Der Held als Polizist wird beispielsweise vom Gerechtigkeitsdiener zum Gerechtigkeitsfanatiker. Hierbei ändert er seine Methoden und wird brutaler (ebd., S.58). Mit der Rolle der Frau beschäftigt sich der Film noir nur noch wenig. Sie scheint "an den Herd zurückgekehrt" und ist wieder in der Position, in der sie bereits vor dem Krieg war. Ihre in der Vergangenheit gezeigte Emanzipationsversuche sind "überwunden" und sie widmet sich gemeinsam mit dem Mann seinen Zielen (ebd., S.62,64). Während sich der Zuschauer in der zweiten Phase des Film noir noch mit der Frau als Opfer identifiziert, wird er in der dritten Phase dazu gezwungen, sich mit der zentralen Figur des Täters zu verbinden (ebd., S.48).

Als einen Faktor für das Ende des Film noir nennt Werner ein Publikum, das sich nach positiven Helden auf der Kinoleinwand sehnte. Ein genaues Ende des Film

noir gibt es allerdings nicht. Ab 1954 wurden weniger Filme in dieser Art gedreht, Ausläufer gab es allerdings noch bis Ende der 50er Jahre.

### **Abgrenzung zu anderen Genres**

Der Film noir grenzt sich klar zu ihm thematisch nah verbundenen Genres sowohl inhaltlich, als auch stilistisch ab. Zunächst durch die bereits vielseitig beleuchteten Antihelden erfolgt eine Abgrenzung zum Kriminal- und Gangsterfilm. Der noir Held glaubt, seine Probleme liegen in der Vergangenheit, nicht in der Zukunft. Im Gangsterfilm schaut der Held fast nie zurück. Anders als in vielen anderen Genres steht der noir Held nur für sich selbst und ist kein Abbild oder Vorbild einer ganzen Gruppe der Gesellschaft. Ebenfalls urteilt der Film noir nicht und gibt keine Angaben zur Moral. Die Trennlinie von Gut und Böse ist verschwommen (ebd., S.17).

Im Gegensatz zum Gangsterfilm gibt es außerdem keine direkte Sozialkritik. Vielmehr zeigt der Film noir Individuen, die sich von ihrem sozialen Umfeld gelöst haben oder in einem negativen Verhältnis dazu stehen (ebd., S.26). Es geht zudem weniger um die Aufklärung oder Durchführung eines Verbrechens, als um die Figur und Geschichte des Helden (ebd., S.19).

Besonders am Film noir ist sicherlich der Bruch mit dem amerikanischen Traum, der durch die düstere Atmosphäre und die desillusionierten Figuren dargestellt wird (ebd., S.18).

### **Stilistische Merkmale**

Während sich Themen und Handlung des Films noir überwiegend aus der Literatur ableitet, ist der Stil bereits in früheren Epochen der Filmgeschichte zu erkennen und wurde im Film noir darüber hinaus verfeinert. Er bezieht sich auf das europäische Kino der beiden vorigen Jahrzehnte. Speziell hierbei auf den deutschen Expressionismus, dessen Produzenten und Regisseure zu Beginn der Machtergreifung der Nationalsozialisten nach Amerika gingen und dort den Film noir prägten. Ein Regisseur dieser Zeit war Fritz Lang, dem Werner zuspricht durch seine Filme die Brücke zwischen Expressionismus und Film noir geschaffen zu haben. Den Expressionismus und den Film noir verband vor allem die ähnliche Grundstimmung der Angst, Bedrohung und Verstörtheit (ebd., S.123). Darüber hinaus wird im Expressionismus mit ebensolchen starken Schatten gearbeitet wie im Film noir. Orson Welles Debütfilm *Citizen Kane* (1941) wird vielfach als Quelle für viele stilistische Merkmale angeführt, die sich im Film noir

wiederfinden. Selbst ist der Film allerdings kein Film noir (Sellmann 2001, S.28). Weiterhin beeinflusst wurde der Stil des Film noir durch den französischen, poetischen Realismus (Werner 2000, S.123).

Im Film noir gibt es viele immer wiederkehrende Schauplätze. Oft zeigen diese nur die schäbigste Seite einer bekannten amerikanischen Großstadt. (ebd., S.10) In den Orten des Film noir findet der Zuschauer den verlorenen Helden, der häufig in einer Umgebung gezeigt wird, die realistisch und mythisch zugleich wirkt. Werner beschreibt eine Heldenreise durch den Asphalt- und Betonschlund der Metropolen (ebd., S.12). Es werden menschenleere, regennasse Straßen gezeigt, die die Einsamkeit des Helden verdeutlichen, aber auch enge Korridore und Treppen, die die Beklemmung des Helden veranschaulichen. Die typischen Innenräume des Films noir sind Hotelzimmer, Nachtclubs, Büros oder sterile Apartments (Sellmann 2001, S.37). Für den Helden bietet die Stadt sowohl Schutz, ist aber gleichzeitig auch sein Verderben (Werner 2000, S.13).

Der Film noir hat einen sehr besonderen Beleuchtungsstil, der genau das Gegenteil der gewöhnlichen Beleuchtung anderer Hollywood Filme dieser Zeit zeigt. Durch das explizite Spiel mit Licht und Schatten (low key), lässt sich ein Film noir bereits sehr schnell einordnen. Jedes Licht hat eine lokalisierbare Quelle, das heißt Lampen und Laternenlicht wird genau so genutzt, wie es auch in der Realität zu finden ist und die davon entstehenden Schatten werden in Kauf genommen und oft sogar bewusst geleuchtet. Durch extremes Unterlicht werden Figuren in bestimmten Situationen bedrohlich gezeigt. Auch bei Tagszenen wird häufig versucht, alles dunkel zu halten, so sind die Gardinen in Räumen oft zugezogen und die Figuren scheinen wie Vampire, die das Tageslicht scheuen (ebd., S.96f).

Mit dem kontrastreichen Helldunkelstil wird oft ein Held gezeigt, der im dunklen Raum untergeht und dessen Schicksal bereits besiegelt scheint. Andererseits zeigt sich auch, dass der dunkle Raum dem Helden Schutz vor der Außenwelt gibt (ebd., S.100). Unterstützt wird das Schattenspiel durch eine häufig angewendete, extrem hohe Tiefenschärfe (ebd., S.103).

Die Bildsprache versucht den Zuschauer in die Welt des Helden hineinzuziehen. Durch eine statische Inszenierung von Dynamik und Action wird die Qual des Helden auf den Zuschauer deutlicher und überträgt sich intensiver. (ebd., S.105)

Kamerafahrten sind im Film noir sehr selten. In diesen seltenen Einsätzen zeigen sie häufig einen fliehenden Helden, dessen hektisches Gesicht der Zuschauer in einer Vorwegfahrt beobachten kann (ebd., S.107).



Ein erhöhter Kamerastandpunkt kreiert eine Aufsicht, aus der der Zuschauer auf den Helden hinabblickt. Werner vergleicht den Zuschauer hier mit einem Schachspieler, der auf seine Figuren hinabschaut. Durch die Aufsicht wirken die Figuren noch kleiner und hilfloser, als die Handlung sie ohnehin schon darstellt. Besonders in aufsichtigen Totalen, mit denen der Film noir häufig endet, bekommt der Zuschauer noch einen Blick auf die Einsamkeit und Aussichtslosigkeit des Helden (ebd., S.104). Eine zusätzlich gekippte Kamera verweist darauf, dass die Welt aus den Angeln geraten ist (ebd., S.107).

Im Gegensatz zu den klar gezeigten horizontalen Linien des Western, spielt der Film noir besonders mit vertikalen und schrägen Linien, die in der Großstadt vorherrschen und so einen Gegenpol zur ländlichen Weite bieten (ebd., S.100).

Der Schnitt des Films noir ist unauffällig, jedoch vielseitig. Es wird von Halbtotalen in Großaufnahmen gesprungen und es werden aneinandergereihte Totalen gezeigt (ebd., S.107). Teilweise werden Nah- und Großaufnahmen in einer Szene verwendet, während dem Zuschauer Totalen vorenthalten werden. Dadurch wirkt die Orientierungslosigkeit, die der Held empfindet, ebenfalls auf den Zuschauer aus (ebd., S.106).

## 4.2 Neo-Noir

### Allgemein

Wie bereits im Film noir ist auch im Neo-Noir eine Entwicklung zu erkennen, die sich weitgehend an der parallel laufenden, amerikanischen Geschichte vergleichen lässt (Werner 2000, S.206).

Der Film noir in Farbe scheint ein Widerspruch in sich zu sein, jedoch haben sich die Filmemacher des Neo-Noir auf den Film noir bezogen und diesen somit weiterentwickelt (Sellmann 2001, S.255). Den Übergang von Schwarz-weiß- zum Farbfilm markiert Hitchcocks Film *Vertigo* (ebd., S.55). Werner begründet den Zuspruch des Zuschauers zum Neo-Noir damit, dass auch der Zuschauer in seinem Leben vielen Zwängen unterworfen ist und er Dinge tun muss, die er nicht möchte. Somit geht es ihm ein Stück weit wie dem Helden im Neo-Noir (ebd., S.162).

Ein großer Unterschied zwischen Film noir und Neo-Noir ist, dass ersterer eine Entwicklung durchlief und erst in späterer Betrachtung als Stilrichtung zu erkennen war, der Neo-Noir aber von Beginn eine Stilrichtung ist, die auf den Film noir aufbaut.

Bekannte Regisseure, die bis heute Filme machen und dem Neo-Noir nahestehen sind: Martin Scorsese, die Coen-Brüder, Mike Faggis, John Dahl, Quentin Tarantino, David Lynch und David Fincher.

### Heldenfiguren des Neo-Noir

Im Film noir ist der Held meist vereinsamt und isoliert und es scheint, als wäre diese Einsamkeit selbsterwählt. Im Gegensatz dazu ist der Held des Neo-Noir ohne Einfluss zu nehmen zum Alleinsein verdammt (Sellmann 2001, S.86). Oft sind Helden im Neo-Noir verzweifelte Figuren, die ein "gefälschtes" Leben führen, dass sie ihrer Umwelt sowie sich selbst vorspielen. Sellmann verweist hierbei auf das Beispiel des Helden Travis in *Taxi Driver*, dessen Gesten und Kleidung stark an den Westernhelden John Wayne erinnern, mit dem er sich identifiziert (ebd., S.86).

Im Laufe und am Ende des Films geht es Helden oft schlechter als am Anfang, da sie durch die Handlung eine "moral destruction" erfahren, die sie zu einer "completetly reduced figure" machen. Der Neo-Noir Held wird häufig in einer

hoffnungslosen Situation zurückgelassen, die in der Intensität deutlich stärker ist als im Film noir (ebd., S.89f).

Während in den 60er und 70er Jahren Frauen im Neo-Noir immer weniger zu sehen waren, wurden sie ab den 80ern wieder verstärkt bemerkbar. Hierbei besonders als 'femme fatale', die den Frauentyp der hinterlistigen, männerausnutzenden, geldgierigen Frau beschreibt, der bereits im Film noir zu sehen war (ebd., S.104). Die Frauen vertrauen, anders als im Film noir, nicht mehr nur auf ihre körperliche Attraktivität. Sie sind vermehrt äußerst intelligent und gebildet dargestellt und es gelingt ihnen, Männern auch intellektuell das Wasser zu reichen oder sie zu übertrumpfen (ebd., S.106). Im Film *Blade Runner* (1982) wird die Überlegenheit der Frauen über die Männer besonders deutlich, da alle im Film vorkommenden Frauen künstliche Wesen sind. Hier werden sie als "The Beauty and the Beast" in einer Person betitelt (ebd., S.110).

Alle Frauen scheinen eine geheimnisvolle Aura zu besitzen, der der Held auf den Grund gehen möchte. Die Helden werden praktisch durch die von ihnen ausgehende Faszination dazu gezwungen (ebd., S.112).

Die Frau wird als eigenständiges Individuum dargestellt, das keine Hilfe benötigt, um aus Gefahrensituationen zu entkommen oder ihre Probleme zu lösen. Oft ist sie auch auf sich allein gestellt, so dass sie keine Hilfe bekommen kann (ebd., S.115). Zudem fangen Frauen an Rollen zu übernehmen, die traditionell Männern zugeordnet waren, wie z.B. Polizistin oder Detektivin (ebd., S.108). Damit eignen sie sich auch als Heldin eines Neo-Noir Films, als die sie auch verstärkt auftreten.

Neue Motive für Antagonisten, die oft als Psychopaten dargestellt werden sind "Sadomasochismus, Voyeurismus oder ungebremste, perverse Gewalt" (ebd., S.94).

### **Motive der Story / Handlung**

Der Neo-Noir beschäftigt sich sehr häufig mit den Motiven Erinnerung und Zeit. Die Grenzen zwischen Illusion und Realität verschwimmen hierbei teilweise (Sellmann 2001, S.165). Viele Plots des Neo-Noir enthalten darüber hinaus eine Vielzahl von Widersprüchen und sind voller Geheimnisse. Als ein markantes Beispiel nennt Sellmann den Film *Lost Highway* (1997) von David Lynch (ebd., S.200). Finchers Film *Sieben* (1995) bringt die dramaturgischen Regeln des Hollywood-Films durcheinander, indem er die "traditionellen Grenzen zwischen su-

chendem Helden, dem Helden als Opfer und dem Helden als Täter" vermischt (Werner 2000, S.197).

Die Erzählperspektive des Neo-Noir gleicht in vielen Dingen dem Film noir. Häufig gibt es Rückblenden oder voice over Stimmen, die helfen, dem Zuschauer die Handlung näher zu bringen. Die Erzählung durch die subjektive Darstellung aus Sicht des Helden wird im Neo-Noir vermehrt gezeigt (Sellmann 2001, S.258).

In manchen Neo-Noir Filmen wechselt während der Handlung die Erzählperspektive, was Werner damit begründet, dass es scheinen soll, als gebe es keinen Helden mehr, der es Wert ist, dass ein ganzer Film ihm gewidmet ist (2000, S.196).

Der Zuschauer erfährt im Neo-Noir keine klare Trennung mehr zwischen "Fiktion, Traum, Realität, Vision, Halluzination, Wahrheit und Lüge (Sellmann 2001, S.182). Die meisten Filme des Neo-Noir verleiten den Zuschauer zur Identifikation mit dem Helden. So zeigt *Taxi Driver* (1976) am Ende des Films eine Wandlung des Helden von der sich der Zuschauer entfernt und ihn verurteilt. Hier lässt der Film den Zuschauer selbstkritisch zurück und lässt ihn an der moralischen Qualität der dargestellten Gesellschaft zweifeln. Hierdurch zeigt *Taxi Driver* einen neuen Aspekt bei der Zuschaueridentifikation des Neo-Noir. Einerseits soll der Zuschauer die Absichten seiner Identifikation überdenken, andererseits macht ihn die suggestive Erzählweise selbst zum Täter (ebd., S.128).

Dem Zuschauer wird im Neo-Noir deutlich mehr über cinematische Codes erzählt, als im Film noir. Beispielsweise das Träumen einer Figur, dass durch das anschließende Aufwachen für den Zuschauer erst als Traum erkenntlich wird (ebd., S.141).

Besonders auffällig im Neo-Noir ist ein unzuverlässiges Erzählen, mit dem der Held dafür sorgt, dass sowohl andere Charaktere als auch der Zuschauer von ihm getäuscht werden und seiner Sicht der Dinge glauben. Werner verwendet hierbei den Begriff "lügende Rückblenden", die sich am markantesten in dem Film *Die üblichen Verdächtigen* (1995) zeigt (2000, S.197). Das unzuverlässige Erzählen kann aber auch durch einen psychisch kranken Helden inszeniert werden, wie in *Fight Club* (1999). Durch diese Erzählweise beginnt der Zuschauer zu überlegen, ob er dem Helden generell überhaupt noch Glauben schenken darf und stellt durch nicht gesehene Hinweise, die der Film vermittelt seine eigene Wahrnehmung in Frage (Sellmann 2001, S.258).

### Drei Phasen des Neo-Noir

Paul Werner unterteilt in seinem Buch 'Film noir und Neo-Noir' auch den Neo-Noir in drei Phasen. Diese nennt er Nostalgie (60er und 70er Jahre), Renaissance (80er Jahre) und Ironie (90er Jahre). Hierbei ist zu erwähnen, dass das Buch im Jahre 2000 erschienen ist und alle seitdem erschienen Werke in diesen Phasen nicht enthalten sind (Werner 2000, S.162).

#### Nostalgie (60er und 70er Jahre):

Durch die Sehnsucht des Kinopublikums nach positiven Helden und Happy Ends wurden während der sechziger Jahre in Amerika nur sehr wenige Filme gedreht, die dem Noir-Stil ähneln. Anders war die Situation in Frankreich. Durch die dort aufkommende Film-Bewegung, die Nouvelle Vague, wurde der Film noir weiter thematisiert und entwickelt. Junge ambitionierte Regisseure wie Godard und Truffaut experimentierten mit neuen Techniken und gaben der Noir-Bewegung frischen Wind (ebd., S.163f). Der Einstieg in neue Noir-Filme gelang in Amerika Anfang der 70er genau wie der Einstieg in den Film noir Anfang der 40er Jahre. Die Figur des Privatdetektivs traf am ehesten die Bedürfnisse der Kinozuschauer (ebd., S.165). Zwei der in den 70ern vermehrt aufkommenden nostalgischen Neo-Noirs waren *Der Tod kennt keine Wiederkehr* (1973) und *Chinatown* (1974).

#### Renaissance (80er Jahre):

In den 80er Jahren gab eine Welle von Remakes früherer Filme noir. Es wurden sowohl bereits existierende Filme neu verfilmt, als auch Romane der früheren Zeit als Vorlage für Drehbücher benutzt. So kam es, dass *Wenn der Postmann zweimal klingelt* (1981) zum vierten Mal verfilmt wurde (ebd., S.174). Durch solche Remakes, die oft erstklassig besetzt waren, fand sich der Neo-Noir in den 80ern Mainstream-Kino wieder und immer mehr Regisseure widmeten sich diesem Stil.

#### Ironie (90er Jahre):

Zu Beginn der 90er Jahre hatte der Neo-Noir seine Hochphase in der Filmgeschichte. Die Vielfalt dieser Filme wurde deutlich größer und eine steigende Anzahl von Neo-Noir Filmen wurde produziert. Die Rolle der Frau wandelte sich immer häufiger von der 'femme fatale' zur Heldin des Films, die nun die Zuschauer auf ihrer Seite hatte. Wie in der dritten Phase des Film noir, wurde im Neo-Noir der 90er ebenfalls der obsessive Täter wieder als Held verwendet, wobei bei Morden die Darstellung der Gewalt anstieg. Auch die Liebesbeziehungen zwischen Mann und Frau wurden in den 90ern deutlich expressiver dargestellt (ebd., S.184f).

Obwohl es den Eindruck macht, dass die Geschichte des Neo-Noir genauso abläuft wie die des Film noir, gibt es einen entscheidenden Unterschied, der beson-

ders in den 90ern klar zu erkennen ist. Die Beigabe von Ironie, Selbstironie und Selbstreflexion unterscheidet die Neo-Noir Helden von ihren Vorgängern. Zu erkennen ist, dass die Helden sich selbst nicht allzu ernst nehmen, ebenso wie die Filmemacher, die versuchen, die Seelenqualen der ironischen Helden nachzufühlen, anstatt den Stil des Film noir schlichtweg zu kopieren (ebd., S.191).

Zum Ende des Jahrtausends beschreibt Werner eine Situation, in der aus einem Nacheinander ein Gleichzeitig geworden ist und nun verschiedene Arten des Neo-Noir mit ihren verschiedenen Helden nebeneinander existieren. Im 21. Jahrhundert gibt es bis heute Neo-Noir Filme, die sich neben erwachsenen Helden nun auch auf jugendliche Figuren konzentrieren, dem Noir Stil aber treu bleiben.

### **Stilistische Merkmale**

Die Stadt ist den Charakteren überlegen und richtet sie oftmals zugrunde. Im Mainstream Hollywood Kino wird die Großstadt oft als romantisch schön gezeigt. Der Neo-Noir bietet das Gegenteil (Sellmann 2001, S.57).

Die Handlungsplätze im Neo-Noir erscheinen vielfach nicht mehr realitätsnah, sondern gleichen Traum- und Phantasiewelten (ebd., S.258). Ein Beispiel hierfür zeigt der Film *Blade Runner* (1982), indem besonders abschreckende Schauplätze dargestellt sind. Der Film bebildert die Zukunftsvision des Neo-Noir, in der die Großstadt noch furchtbarer ist, als die Neo-Noir Stadt ohnehin ist. Besonders deutlich wird der unangenehme Schauplatz durch die vielen Nachtszenen und den dauerhaften Regen, der keinen Blick in die Tiefe zulässt (ebd., S.58). Diesen dauerhaften Regen verwendet auch Fincher in seinem Film *Sieben*, der ebenfalls dem Neo-Noir zuzuordnen ist.

Seit den späten 80er Jahren verlässt der Neo-Noir immer häufiger die Großstadt und zeigt vermehrt ländliche Schauplätze (Werner 2000, S.201). Darüber hinaus bietet den Helden das eigene Zuhause keinen Schutz mehr und sie suchen ihn an anderen Orten. Häufig in ihren Autos, die ihnen zusätzlich Mobilität verleihen (Sellmann 2001, S.89).

Die Vereinsamung des Helden wird nun auch stärker durch die Kamera deutlich, die sich bei *Taxi Driver* (1976) vom Helden abwendet und ins Nichts schaut, da laut Regisseur Scorsese auch die Kamera die Situation nicht mehr ertragen kann. Somit verliert der Held im Neo-Noir sogar die Kamera als Verbündeten (ebd., S.87).

Durch Kamerazooms und unentwegte Fahrten oder Schwenks wird das Gefühl von Unsicherheit und Unbeständigkeit vermittelt, die sich häufig in der Handlung

wiederfindet (Sellmann 2001, S.187). Dadurch und durch den Einsatz von subjektiver Kamera wird versucht, die Verbindung zwischen Helden und Zuschauer herzustellen (ebd., S.121).

Generell sind im Neo-Noir vakante Kameraperspektiven, hektische Farbenwechsel und eine Video-Clip-Ästhetik zu erkennen, die ihre Wurzeln in der französischen Nouvelle Vague haben (Werner 2000, S.198).

## 5. Regisseur David Fincher

### 5.1 Biographie

David Fincher wurde am 28. August 1962 in Denver, Colorado geboren und zog mit seinen Eltern zwei Jahre darauf nach Kalifornien. Sein Vater arbeitete als Journalist, seine Mutter war Krankenschwester in einer Rehabilitationsklinik von Drogenabhängigen. Fincher blieb Einzelkind. Durch seine Eltern wurde Fincher schon früh an Kunst und Kultur herangeführt (Swallow 2003, S.11). Häufige Kinobesuche mit seinem Vater trugen dazu bei, dass Fincher ein frühes Interesse am Medium Film entwickelte. Fincher selbst sagt über seine Zeit in Kalifornien "it was a beautiful place to grow up" (ebd., S.11). Wie viele namenhafte Regisseure experimentierte auch Fincher seit seinem achten Lebensjahr mit einer Super-8 Kamera (Schnelle 2002, S.33). Sein Ziel, Regisseur zu werden und Filme zu drehen, fixierte er, ebenfalls im Alter von 8 Jahren, als er das Making-of von *Zwei Banditen* (1969) sah. Es faszinierte ihn, wie ein Film entsteht und gedreht wird. "That would be a great job", sagte Fincher über das Filmemachen (Swallow 2003, S.12).

In Finchers Nachbarschaft lebte George Lucas, durch den Finchers Wunsch, Regisseur zu werden, noch weiter motiviert wurde. Nach der Highschool in Oregon, zog Fincher nach Kalifornien zurück und wurde Assistent bei der Firma Korty Films. Ein Jahr später wechselte er zu Industrial Light and Magic, der Firma von George Lucas, bei der Fincher im Bereich visual effects weitere Erfahrungen sammeln konnte und mit Hollywood Blockbustern wie *Indiana Jones und der Tempel des Todes* (1984) in Berührung kam (Schnelle 2002, S.13).

Fincher war der Ansicht, über Werbespots in die Filmregie einsteigen zu können, genau wie, Ridley Scott, eines seiner Vorbilder, auch. Als er keine Aufträge für Werbung bekam, nutzte er das Aufkommen der Musiksender (wie z.B. MTV) und produzierte Musikvideos (Swallow 2003, S.18).

1984 führte Fincher das erste Mal bei einem Musikvideo Regie: für das Lied *Bop Till You Drop* des Sängers Rick Springfield (Browning 2010, S.9). Im Laufe der nächsten Jahre versuchte Fincher sich, durch das Produzieren weiterer Musikvideos, für die Produktion von Werbeclips interessant zu machen und hatte Erfolg. 1986 Gründete er zusammen mit anderen Regisseuren und Produzenten (unter ihnen Steve Golin, der später einige Filme von Fincher produzierte) die Produktionsfirma *Propaganda Films* (Schnelle 2002, S.32ff).

"Im vierten Jahr ihres Bestehens erwirtschaftete sie einen Umsatz von 50 Millionen Dollar; bis zu 80 Musikvideos und 125 Werbespots kamen pro Jahr vom Propaganda-Fließband..." (ebd., S.34).



Fincher drehte in der Zeit für Propaganda Films unter anderem Musikvideos für *Madonna*, *Aerosmith* und *Michael Jackson* (Browning 2010, S.18). Auch zahlreiche namenhafte Werbekunden (z.B. *Nike*, *Coca-Cola* und *Levis*) ließen ihn bei Spots Regieführen.

1992 drehte Fincher sein Spielfilmdebüt *Alien 3*, bei dem er sich mit den Produzenten zerstritt und über den Film selbst sagt: "Niemand hat *Alien3* mehr gehasst als ich" (ebd., S.224). 1995 gelang ihm dann mit seinem zweiten Spielfilm *Sieben* der Durchbruch. Somit hat Fincher im Gegensatz zu den meisten seiner Regie-Kollegen nie einen Independentfilm gedreht, sondern produziert Spielfilme seit seinem Debutfilm im Studio-System (Rafferty 2011, S.199). Fincher ist einer der wenigen Regisseure, die sich trotz des Verlangens auf die Durchsetzung ihrer Visionen und Ideen abseits des Mainstreams dem kommerziellen Hollywood Kino öffnen (Mayshark 2007, S.185).

1999 gründete Finchers Freund und Geschäftspartner Steve Golin die Firma *Anonymous Content*. Mit ihm zusammen produzierte er unter anderem die sehr erfolgreiche Werbereihe *The Hire* für BMW.

Michael Douglas sagt über Fincher: "He sits there and watches the video and is the first one there and the last to go home and he's perfectionist and talented" (Cooney 1997, S.46). Seine perfektionistischen Züge stellten bereits andere Schauspieler und Produzenten fest, wobei dies jedoch nicht jeder an ihm schätzt. Seine hohen Anforderungen, die er an alle stellt, sowie seine perfektionistische Vorstellung jeder einzelnen Einstellung, führen dazu, dass viele Einstellungen sehr oft gedreht werden müssen. Bei *Panic Room* beispielsweise wurde eine 5-sekündige Einstellung über 100 Mal gedreht, bis Fincher zufrieden war. Auch in *The Social Network* wurde die 5-minütige Eröffnungsszene 99 Mal gedreht (Swallow 2003, S.155). Kostüm-Designerin Jacqueline West ist begeistert von Finchers Detailgenauigkeit: "David looks at every detail of every costume, before it goes on camera" (Making-of: *Der seltsame Fall des Benjamin Button* 01:20:53-01:21:01).

David Fincher ist geschieden und Vater einer Tochter. Bis heute dreht er Werbeclips für große Firmen, in denen sich seine persönliche Handschrift wiederfinden lässt.

Im folgenden Kapitel wird auf die Spielfilme von Fincher eingegangen, um einen möglichen Stil und eine Handschrift Finchers erkennen zu können.

## 5.2 Filmografie

Die folgenden Ausführungen beziehen sich auf Finchers Filmproduktionen bis einschließlich 2010 - seine Filme, die vor *Verblendung* entstanden. Musikvideos, sowie Werbefilme und sein Mitwirken in der Netflix-Serie *House of Cards* sind nicht berücksichtigt. Timecodeangaben beziehen sich stets auf die Kinofassung auf DVD/Blu-ray.

Fincher selbst beschreibt seine Arbeit an Musikvideos immer wieder als große Spielwiese, auf der er die Möglichkeit hatte sich auszuprobieren. Durch Musikvideos und Werbung fand er die Handschrift, die er in vielen seiner Filme hinterlässt. Obwohl er einer der "technischsten Regisseure der Gegenwart" ist, liegen ihm die Figuren des Films sehr am Herzen (Busche 2007, S.37). Doch auf dem schmalen Grat zwischen Technik und Schauspiel haben manche Schauspieler das Gefühl der Vernachlässigung. Sigourney Weaver beispielsweise beschreibt ihn als jemanden, dem die Stimmung und die Details der Geschichte wichtiger sind als die Geschichte selbst. Hierzu vergleicht sie ihn mit Tim Burton, dessen Arbeitsweise sie als ähnlich empfindet (Schnelle 2002, S.224). Da es aber auch Kommentare von Schauspielern gibt, die anderer Meinung sind, wie beispielsweise Army Hammer, der ihn als Perfektionisten sieht, der erst weitermacht, wenn er sicher ist, dass jeder das Beste gegeben hat. Zudem sagt er, dass er sich dadurch sehr beschützt fühlt (Making-of: *The Social Network* (00:02:19-00:02:51)). Durch diese sich widersprechenden Aussagen, die es vermehrt gibt, ist klar zu erkennen, dass Fincher eine starke Persönlichkeit hat, mit der nicht jeder zurechtkommen kann.

Fincher dreht jeden seiner Filme mit zwei Kameras. Dieser Workflow scheint ihm am sinnvollsten, da er durch die große Anzahl von Takes somit deutlich schneller beim Dreh ist. Den Nachteil der schwierigeren Beleuchtung, durch zwei verschiedene Blickwinkel, nimmt er hierfür gern in Kauf. Seit *Zodiac* dreht Fincher ausschließlich auf digitalen Kameras. Grund hierfür ist seiner Aussage nach vor allem der Workflow<sup>2</sup>. Auch Geld und Schuldzuweisungen über "verschwendetes" Filmmaterial sind unter den Argumenten (Salisbury 2009, S.154f). Als Brad Pitt sich den Arm bei einem Stunt verletzte, wurde diese Verletzung von Fincher in die Storyline miteingefügt. Dies ist ein sehr praktischer Umgang des Regisseurs mit auftretenden Gegebenheiten (Swallow 2003, S.72).

"To me I'm always interested in movies that scar. The thing about *Jaws* is the fact that I've never gone swimming in the ocean again." - David Fincher (Thompson Stern 2013, S.90).

---

<sup>2</sup> Beispielsweise lässt sich deutlich einfacher ein Rückspiel des gerade gedrehten Takes anschauen, dass Fincher häufig seinen Schauspielern zeigt, um zu verdeutlichen was ihm wichtig ist.

Die Helden in Finchers Filmen haben häufig Ähnlichkeiten zueinander. Der Held ist in einem System gefangen, aus dem er an einem gewissen Punkt versucht auszubrechen und sich gegen sein finsternes Schicksal versucht aufzulehnen (Schnelle 2002, S.20). Eine antagonistische Kraft, die ihm häufig sehr speziell verbunden ist, versucht ihm nach dem Leben zu trachten. Oft muss der Held sich mit dem Tod beschäftigen und sich seinen vor Augen führen, um sein Leben wiederzugewinnen (Seeßlen 2007, S. 31). Meist ist der Held in Finchers Filmen das eigentliche Problem des Systems, wodurch sich jenes nicht lösen lässt (ebd., S. 31).

Besonders ist in Finchers Filmen auch die Rolle der Frauen. Generell lässt sich sagen, dass sich Männer und Frauen in der Fincherwelt meistens nur durch Gewalt begegnen (ebd., S. 32). Oft sind Frauen in Finchers Filmen als Objekt sexueller Begierde dargestellt, die von Männern nicht respektiert werden. Der Charakter der Frau ist teils aber auch sehr Willensstark und gerade wenn es im Film eine Heldin gibt, ist jene sehr auf sich allein gestellt und weiß oder lernt sich zu helfen. Anders als beispielsweise das "Bond-girl" ist die Heldin eine starke Kämpferin, die gerade von Männern keine Hilfe zu erwarten hat. Das zeigt sich vor allem in *Alien3* und in *Panic Room*. In *The Game* wird durch die Rolle "Christine" am Ende deutlich, dass die Frauen bei Fincher nicht typisch sind, sondern selbstbestimmt vorgehen. So sieht der Zuschauer eine Frau, die ein Date ausschlägt, um ein anderes vorzuschlagen, dass in näherer Zukunft ist. Eine Vermutung warum es in Finchers Filmen keine gewöhnlichen Beziehungen und sexuellen Handlungen gibt, ist möglicherweise dadurch begründet, dass Fincher selbst von sich sagt "I'm scared of [directing] sex scenes" (Swallow 2003, S.130).

"Es ist eine unfruchtbare Gesellschaft, diese Fincher-Hölle, und so wenig es in all dieser religiösen Zeichensprache ein Anzeichen für die Anwesenheit Gottes gibt, so wenig gibt es eine Hoffnung auf Erlösung durch die Liebe" (Seeßlen 2007, S. 32).

Die vielen Hinweise auf Religion in Finchers Filmen sind ebenfalls auffallend. Neben den Todsünden in *Sieben* zitiert einer der CRS-Mitarbeiter in *The Game* aus der Bibel, wodurch jenes Unternehmen einer Sekte ähnelt (Swallow 2003, S.106). Der Filmkritiker Mihm sieht die Fixierung des Helden von *The Game* auf Geld und Reichtum als eine Art moderne Religion, welche zu einem großen Teil zu der "emotionalen Verkümmern" beiträgt, die der Held aufweist. Bei *Fight Club* wird diese Art der Religion ebenfalls deutlich (1999, S.31). Religion tritt in *Fight Club* außerdem auf, indem die Mitglieder des *Fight Club* einer neuen, bizarren Religion und ihrem Guru Tyler Durden folgen (ebd., S.31). Auch in vielen anderen Filmen von Fincher ist Religion ein Thema, wobei Gott nie in Erscheinung tritt.

Schnelle weist darauf hin, dass in vielen Filmen Finchers keine Spuren von Suspense enthalten sind, wie es für viele Thriller typisch war und bis heute ist. Über Finchers Regiearbeit besonders im Umgang mit Spannungsmustern schreibt Frank Schnelle: "Der Terror wohnt ihnen inne, breitet sich jedoch schleicher aus, als man das vom Hollywood-Kino gewohnt ist. Weitgehend halt- und orientierungslos folgen wir den Ereignissen, erfüllt von düsteren, aber unkonkreten Vorahnungen, irgendwie vorbereitet auf das Unglaubliche und dann doch immer wieder kalt erwischt von beispiellosen Wendungen und Offenbarungen." (2002 S.22). Hierbei weiß durch fehlenden Suspense der Zuschauer nur genau so viel wie der Held. In seltenen Fällen weiß der Zuschauer sogar weniger. Bei *The Social Network* beispielsweise wird durch die Tatsache des Rückblicks auf die Geschichte klar, dass die Charaktere schon den Fortgang des Films kennen. Während Hitchcocks Suspense sich zwischen den Informationen des Helden und des Zuschauers ergibt, "ersteht Finchers Wahrnehmungsflash durch die Spannung zwischen dem, was der Zuschauer weiß, und dem, was er hätte wissen können." (Seeßlen 2007, S. 32).

Fincher sieht einen Unterschied zwischen einem "film" und einem "movie". Zwar bedeutet beides in der deutschen Übersetzung "Film", jedoch hält er ein "movie" für einen Film, der sich an das Publikum wendet und einen "film" für einen Film, der sich sowohl an das Publikum als auch an Filmemacher wendet. Für "movie" nennt er eigene Beispiele wie *The Game* und *Panic Room* und als "film" betitelt er *Fight Club* (Swallow 2003, S.158).

Obwohl Fincher neben Thrillern auch in den letzten Jahren bei Dramen Regie führt, scheint er nur Filme über den Tod zu machen. Zumindest spielt in allen seinen Filmen der Tod eine große Rolle (Pierce 2007, S.132). Hinsichtlich dessen ist sicherlich der Film *The Social Network* besonders, bei dem erstmalig kein Leben in Gefahr ist, allerdings der Tod einer Freundschaft eine entscheidende Rolle spielt. Oft dreht Fincher Filme (gerade im Thriller-Genre), die an einem Augenblick "alle Genrekonventionen verlassen" (Seeßlen 2007, S. 29). Das deutlichste Beispiel hierfür ist sicherlich *Sieben*, bei dem der typische Kriminalfilm Stil spätestens ab der freiwilligen Auslieferung des Mörders gebrochen werden.

"Das Spiel in Finchers Filmen ist auch stets ein Spiel mit der Wahrnehmung des Publikums" (ebd., S. 31). In all seinen Filmen, spielt Fincher mit den Emotionen der Zuschauer. Durch eine große Identifikation mit dem Protagonisten gelingt es Fincher, den Zuschauer genauso leiden zu lassen, wie seinen Helden. Durch den Einsatz von horrorartigen Elementen, die meist so im Film verbaut sind, dass der Held sie auch wahrnimmt, zeigt Fincher seinen großen Einfallsreichtum, wie er den Zuschauer in Angst versetzen kann. Seeßlen beschreibt konkrete Beispiele wie die Enge des Raumes, "der Plot, der seine eigene Konstruktion enthält, stets

mehrfach gebrochen an Kino- und Welterfahrungen" und eine bestimmte Art von Charakteren (ebd., S. 29f). Bei Finchers "sunless settings, multipronged cruelty, and emotionally bruised tech addicts" könnte der Begriff "Fincheresque" verwendet werden (Raftery 2011, S.203). Dies macht die Vorstellung bei vielen seiner Filme schwer, dass jemand anders der Regisseur des Films gewesen sein könnte.

"And while the movies often focus on dark-hearted subjects-madness (*Seven*), paranoia (*The Game*), nihilism (*Fight Club*), greed (*Panic Room*), obsession (*Zodiac*), and betrayal (*The Social Network*) - they're always beautiful to look at." (Raftery 2011, S. 195)

Finchers Bildsprache, die nicht in Dialogen versprachlicht wird, ist wohl eines der deutlichsten Merkmale seiner Handschrift. Fincher arbeitet mit jungen, aufgeschlossenen, innovativen Menschen zusammen und ist immer auf der Höhe des Zeitgeistes, sowohl von Kamera und Tonkulisse, als auch von Seiten der Ausstattung und der Musik (Mihm 1999, S.28). "Die Trostlosigkeit in Finchers Filmen ist unübersehbar" (Seeßlen 2007, S. 31). Sowohl durch die pessimistisch angehauchte Handlung, als auch durch "die wohl ungemütlichsten [Schauplätze] der Filmgeschichte" (Maintz 2005, S.317) zeigt Fincher eine dunkle Welt, in der der Held gefangen ist. Mihm spricht von "Orten der Einsamkeit, an denen man seelisch verkümmert, die einen degenerieren lassen wie den Killer in *Sieben*, den Millionär in *The Game* und den Erzähler in *Fight Club*." (1999, S.31). Ausnahme hierzu ist sicher *Der seltsame Fall des Benjamin Button*, in dem es viele fröhliche, helle Momente gibt.

Finchers Bildsprache ist einheitlich. Obwohl er mit sehr vielen verschiedenen Kameramännern zusammenarbeitet, ist immer ein klarer Kamerastil zu erkennen, der selten gebrochen wird. Typisch für Fincher sind Stativaufnahmen und Fahrten. Die Fahrten sind häufig von der Handlung motiviert und besonders bei *Panic Room* unterstützen sie die Angst, die die Heldin verspürt. Sehr selten wird eine Handkamera eingesetzt, wobei in jedem Fincherfilm mindestens eine Einstellung mit einer Handkamera gedreht ist und sie somit besonders macht. In Finchers Bildern gibt es fast immer eine Untersicht. Diese ist teils sogar in einer Froschperspektive dargestellt, die dazu dient, den Raum zu verkleinern und die Situation für den Zuschauer bedrohlich zu gestalten. Am deutlichsten ist das in *Alien3* zu beobachten. Fincher verwendet sehr wenig Totalen, häufig aus dem Grunde dem Zuschauer die Orientierungslosigkeit des Helden zu vermitteln. Oft wählt Fincher nahe Einstellungen, um den Zuschauer auf den Helden zu fixieren. Große Einstellungen (close-up) nutzt Fincher selten, da er der Meinung ist: "Every time you go to a close-up, the audience knows subconsciously that you've made an editorial decision, that you've said, 'Look at this, this is important'"

(Swallow 2003, S.103). Auf einzelne Teile der Bildsprache in Finchers Filmen wird im Verlauf dieses Kapitels eingegangen.

Finchers Filme haben keine besonders auffälligen Schnitte. Er lässt Einstellungen in seinen frühen Filmen deutlich länger stehen, als er dies in seinen neueren Filmen tut. Möglicherweise könnte das mit den Sehgewohnheiten des Publikums zu tun haben, mit denen seine Filme mitgehen. Oft fällt in seinen Filmen auf, dass die Anzahl der Schnitte in Actionszenen ansteigt, anstatt dass sich die Bildsprache verändert. Sehr häufig gibt es in seinen Filmen Parallelmontagen, die teilweise dadurch begründet sind, dass es mehrere Helden gibt, die trotz verschiedener Orte für den Zuschauer verknüpft werden sollen.

Besonders an Finchers Filmen ist außerdem der Vorspann. In vielen Filmen gibt es einen abstrakten Vorspann, der dem Zuschauer ein Gefühl und die wesentlichen Themen, um die es im Film geht, auf subtile Art und Weise vermittelt. In *Sieben* beispielsweise wird der Antagonist beim Erstellen seiner Aufzeichnungen und Planen der Morde dargestellt. Dies geschieht aber so subtil, dass der Zuschauer es erst im Nachhinein verstehen kann (Browning 2010, S.69). Auch Swallow betont Fincher's Vorliebe solch eines Vorspanns, um eine gewisse Atmosphäre wie zum Beispiel in *Panic Room* hervorzuheben (2003, S.164).

Bei Finchers neueren Filmen *Der seltsame Fall des Benjamin Button* und *The Social Network* gibt es eine direktere Einführung des Helden. Bei *The Social Network* läuft der Held beispielsweise von einer Bar zu seiner Wohnung. Dabei lernen wir seine Eigenheiten und seine Umgebung kennen, die für den Fortgang der Geschichte sehr wichtig sind.

An Finchers Filmographie fällt wohl als erstes auf, dass seine neusten Filme (*Der seltsame Fall des Benjamin Button* und *The Social Network*) Dramen sind und diese beiden am meisten ausgezeichnet wurden (s. Tabelle im Anhang).

Es ließe sich darüber spekulieren, warum Fincher in den letzten Jahren Filme macht, die deutlich näher am Mainstreamkino sind als seine früheren Filme: ob er sich hierbei an das Mainstreamkino angepasst, oder jenes sich in seine Richtung bewegt hat, wird in dieser Arbeit keine Antwort finden.

Im Folgenden werden Finchers Spielfilme vorgestellt und unter festgelegten Gesichtspunkten erläutert:

### **Alien 3 (1992)**

"*Alien* ist in vielerlei Hinsicht Finchers unpersönlichste Regiearbeit" und in der Produktion gab es für Fincher sehr viele Hindernisse zu überwinden (Schnelle 2002, S.22). Und das, obwohl Fincher den ersten *Alien*-Film nach eigener Aussage persönlich (als Jugendlicher) sehr geschätzt hat (Browning 2010, S.23). Probleme gab es schon in der Vorproduktion, z. B. waren insgesamt 10 Drehbuchautoren involviert, die Geschichte zu schreiben und zu verändern (Swallow 2003, S.37).

Fincher selbst sagt über den ersten *Alien*-Teil: "When I saw *Alien* I said, 'That's what movies should look like.' That was the first time I was aware of a visceral response to art direction, the first time I was aware that I was being told things about the people and the story through their surroundings and not through exposition" (Konow 2012, S.295).

Die Produktionsbedingungen von *Alien3* waren für alle Beteiligten ein Kampf. Frank Schnelle schreibt: "hitze Drehbuchdebatten, drakonische Sparmaßnahmen der Fox, endlose Überstunden, mehrmalige Etat- und Drehzeitkürzungen...". Darüber hinaus wurde gegen Finchers Willen der Kameramann entlassen, da sein Arbeitstempo unökonomisch schien (Schnelle 2002, S.223). Hauptdarstellerin Sigourney Weaver, die auch Co-Produzentin des Films war, beschreibt die Produktion als "hart für Fincher". Ihrer Meinung nach lag das Problem in den Meinungsverschiedenheiten zwischen Fincher und den Autoren. Für die chaotischen Drehverhältnisse und den Druck, der zunehmend auf der ganzen Crew lag, gab sie dem Studio (Fox) die Schuld. Dass Schnelle ausführt, "Fox habe die Dreharbeiten für beendet" erklärt, unterstützt die Auffassung Weavers. Nach dem Rohschnitt begannen weitere Dreharbeiten, da festgestellt wurde, dass noch einige Teile des Films fehlen. *Alien* galt, obwohl die Einspielergebnisse über den Produktionskosten lagen, als kommerzieller und künstlerischer Misserfolg. "Es war eine schreckliche Situation für einen jungen Regisseur", beteuert Weaver (ebd., S. 224).

Kameramann war Jorden Cronenweth, der unter anderem auch *Blade Runner* drehte und der von Fincher persönlich ausgewählt wurde, weil er ihn für seine Arbeit sehr bewunderte. Richardson schreibt davon, dass das Studio Fox Fincher dazu gezwungen hat, seinen Kameramann - und wie er schreibt seinen "hero" - gehen zu lassen. Fincher selbst hat die Vermutung: "I think they felt the two of us were in cahoots" (1992, S.13). Dies ist ein weiteres Beispiel welchen Druck das Studio auf Fincher ausgeübt hat und begründet unter anderem seine Abneigung dem Projekt gegenüber bis heute.

Selbst redet der Regisseur über seinen Debütfilm von einem "Desaster", bei dem ihm allein am Ende die Schuld für den Misserfolg gegeben wurde (Leigh 2011, 05:39-05:53).

*Alien3* ist Finchers erster und einziger Film im Genre Science-Fiction.

Nachdem die Arbeiten zu *Alien3* beendet waren, drehte Fincher zunächst Werbe- und Musikvideos. Es dauerte eine Zeit bis er einen Stoff fand, der ihn genug motivierte, um einen weiteren Spielfilm zu drehen (Salisbury 1996, S.25).

### **Sieben** (1995)

Durch ein Versehen bekam Fincher eine veraltete Version des *Sieben*-Drehbuchs. Bei einem Gespräch mit seinem Agenten stellte sich der Fehler heraus, als Fincher von dem genialen "head in the box" Finale berichtete. Die aktuellere Fassung hatte auf Wunsch der Produzenten ein alternatives Ende bekommen, bei dem die Detectives die Chance bekommen, Tracy Mills zu retten. Fincher kommentierte die neue Fassung mit: "This one is crap, the first one is much better" (Swallow 2003, S.67). Er setzte sich mit seiner Meinung durch, doch es war ihm nicht erlaubt den Kopf in dem Paket zu zeigen (Salisbury 1996, S.27).

*Sieben* gilt als Finchers erster Thriller. Meteling ordnet ihn darüber hinaus in das Sub-Genre Serienmörderfilm ein. Begründet wird dies durch den Hauptplot, in dem ein methodisch vorgehender Serienmörder von zwei Polizisten gejagt wird. Des Weiteren führt er an, dass sich das Serienmördergenre deutlich von anderen Krimis und Thrillern unterscheidet, da es hier weniger um den einzelnen Mord, als um die Mordserie als solche geht. Zudem betont er, dass der Film Züge eines 'Body Movies' aufweist (Meleting 2010, S.105). Schnelle ordnet den Film ebenfalls als eine Mischung aus Buddy Movie und Serienkiller-Thriller ein (2002, S.23). Fincher selbst lehnt die Bezeichnung eines Serienkiller-Genres ab. Für ihn sind es "cop movies" (Swallow 2003, S.84). Er fügt hinzu, dass es sich bei diesem Film um einen Buddy Movie handelt, der ein Thriller wird und am Ende ein Horrorfilm ist (Salisbury 1996, S.27).

Entgegen einer gewöhnlichen Detective/Thriller-Erzählung geht es in *Sieben* nicht um die eigentliche Suche nach dem Mörder, da jener sich selbst stellt. Es geht vielmehr um die Art, wie die Mordserie beendet wird. Dass der Zuschauer an der Geschichte interessiert bleibt, begründet Browning durch das menschliche Verlangen, das Ende einer Geschichte kennen zu wollen (2010, S.69).



Schnelle beschreibt die Schlussequenz des Films als eine der "irritierensten und niederschmetternden Schlussequenzen der Filmgeschichte" (2002, S.28). Swallow zieht Vergleiche zwischen *Sieben* und Fritz Langs *M* (1931). Als Beispiele werden die untersichtigen Kameraeinstellungen und vor allem die Film-noir-artige Blockierung der Einstellungen genannt (2003, S.84).

### ***The Game* (1997)**

Nach Finchers von der Kritik und vom Publikum positiv aufgenommenem Thriller *Sieben*, feierte 1997 sein neuer Thriller *The Game* Premiere. Ein Film bei dem die Wirkung auf den Zuschauer deutlicher wird, als bei seinen anderen Werken, da sich der Zuschauer permanent im gleichen 'Spiel' befindet wie der Protagonist. "Fincher has arranged the narrative details so that there is satisfaction in watching our hapless protagonist, Nicholas Van Orten, shaken, in classic, Hitchcockian fashion, to his very foundation." (Orgeron 2002, S.156). Mit Hitchcocks Arbeiten wird Fincher bei diesem Film von mehreren Autoren in Verbindung gesetzt. So vergleicht auch Orgeron *The Game* mit den Hitchcock Filmen *Vertigo*, der wie *The Game* in San Francisco spielt, und *Der unsichtbare Dritte* (1959), bei dem die Einführung des Helden ähnlich verläuft wie bei *The Game*. "He is arrogant, aloof, conspicuously wealthy." (ebd., S.156). Hier muss abermals erwähnt werden, dass der vor allem durch Hitchcock geprägte und verfeinerte Suspense von Fincher nicht verwendet wird, da der Zuschauer immer nur genau so viel weiß, wie der Held.

Mihm beschreibt *The Game* als eine Reflexion des Abenteuerkinos. Fincher spielt mit den Erfahrungen der Zuschauer, indem er zwar immer wieder darauf hinweist, dass es sich in der Handlung um ein Spiel handle, aber insgeheim auf die Projektionen der Zuschauer hofft, die das Leben des Helden wirklich in Gefahr sehen (1999, S.29).

"On surface a conventional thriller, *The Game* is a labyrinth that perverts popcorn movie expectations" (Swallow 2003, S.87).

Als weiteres Beispiel, wie sehr der Film sich auf die Filmwelt bezieht, ist die Szene in der Kantine von CRS heranzuführen. Hier trifft der Held auf eine Ansammlung von Menschen, die alle im Verlaufe des Geschehens vorgegeben haben, jemand anders zu sein. Es wirkt wie eine Ansammlung von Schauspielern. "We see 'actors' playing actors within the fiction of the narrative" (Browning 2010, S.94).

Fincher selbst ist der Ansicht, dass es in *The Game* um Kontrollverlust und die größten Ängste des Protagonisten geht (Swallow 2003, S.91). "Once again Fincher brought audiences a film, and an ending that caused discord" (ein Ende, das Zwietracht auslöst) (ebd., S.110).

### ***Fight Club* (1999)**

Als David Fincher das Drehbuch zum Thriller *Fight Club* bekommen hatte, hat er es sofort geliebt und wollte unbedingt Regisseur dieses Films werden (ebd.). Mittlerweile hatte Fincher sich einen Namen als Regisseur gemacht, darauf weist zumindest seine Schilderung der Verhandlungen mit dem Studio Fox hin, mit welchem er bei *Alien3* sehr schlechte Erfahrungen gemacht hatte. Er gab Budget, Cast und Vision des Films vor und ließ es von Fox nur noch abnicken (ebd., S.124). Um sich mehr auf den Dreh konzentrieren zu können, verpflichtete Fincher einen vertrauten Producer, der während Fincher noch drehte und das Studio bereits erste Aufnahmen zu Gesicht bekam, ihm dort den Rücken stärkte, seine Vision erklärte und vertrat (ebd., S.125).

Der Name des Helden wird im Film nicht eindeutig festgestellt. In der Literatur ist oft die Rede vom namenlosen Erzähler. Fincher nennt ihn in Interviews Jack (ebd., S.130), was aus Gründen der Vereinfachung auch hier erfolgt.

Seeßlen beschreibt *Fight Club* als "eine Verschwörung, halb Spaßguerilla, halb psychotisches Gewaltspiel, die eigentlich nur in einem Kopf stattfindet, der sich selbst nicht mehr erträgt - ein Büromensch, auf der Suche nach dem Bild für sein Leiden" (2007, S.30). Das Besondere an *Fight Club* stellt sicherlich der schmale Grat dar, auf dem der Regisseur zwischen Spaß und Gewalt die Geschichte erzählt. Für die Anzahl der Gewaltszenen und die Darstellung der teils wahllosen Gewalt erntete Fincher harsche Kritik. Swallow schreibt, dass es Finchers bis dato gefährlichster Film ist und es der Film ist, über den am meisten diskutiert wird. Er gibt an, dass die Meinungen vor allem unter Finchers Fans bei diesem Film besonders auseinandergehen (ebd., S.114). Fincher selbst sah die Gewalt des Films stets als eine Metapher für den Drogenkonsum. Wie auch im Film erwähnt, betrachtet der Erzähler Jack seinen Drang zu Selbsthilfegruppen, somit auch den *Fight Club*, als eine Sucht (ebd., S.140).

Aufgrund der heiklen, gewaltgeladenen Thematik in *Fight Club* musste die Veröffentlichung des Films um mehrere Monate verschoben werden, da befürchtet wurde, dass es wegen der zeitgleichen Berichterstattung über einen Massenmord an einer High-School zu negativen Schlagzeilen für den Film kommen könnte.

Browning vergleicht *The Game* und *Fight Club*, indem er wie viele Kritiker behauptet, dass Fincher auf die Verständlichkeit der Charaktere nicht so viel Wert legt, wie auf "pulling the visual strings" (2010, S.114).

### ***Panic Room* (2002)**

Im Anschluss an das logistisch sehr aufwendige Projekt *Fight Club*, suchte Fincher nach einem neuen, in dieser Hinsicht einfacheren Film. Daher lockte ihn das Drehbuch zu *Panic Room*, in dem sich bis auf die Eröffnungs- und Schlusszene alle Szenen in einem Haus abspielen. Zu Beginn der Dreharbeiten häuften sich aber dann die Probleme: Durch eine schwere Knieverletzung, die sich Nicole Kidman (die eigentlich die Rolle der Heldin spielte) in einem anderen Dreh zuzog, musste sie die Dreharbeiten abbrechen und Jodie Foster übernahm ihren Part. Durch Fosters 'toughes Image' sah Fincher ein Problem in der Dramaturgie des Films und änderte das Drehbuch. Alle Szenen, in denen Kidman bis dato beteiligt war, mussten neu gedreht werden. Nach einiger Zeit schied der Kameramann Darius Khondji aus, mit dem Fincher auch bei *Sieben* schon zusammengearbeitet hatte. Der Grund des Ausscheidens lag nach Aussage Finchers in einer schlechten Zusammenarbeit der beiden, wobei er selbst seinen Anteil daran einräumte. Als neuen Kameramann verpflichtet Fincher Conrad W. Hall, den er bereits aus vorigen Filmen in Funktionen des 'second unit'-Kameramanns kannte und dem er vertraute (Umlauff 2009, S.66). Inmitten der Dreharbeiten wurde Foster schwanger und man konzentrierte sich nun darauf, dies im Verlaufe der Dreharbeiten z.B. durch entsprechende Wahl der Kleidung zu kaschieren.

Für einen Filmdreh ungewöhnlich, wurde der Film chronologisch gedreht. Dies war vor allem der Tatsache geschuldet, dass während der Handlung Teile des Hauses so zerstört wurden, dass sie nicht wiederherzustellen gewesen wären.

Swallow mutmaßt, dass es sich bei *Panic Room* um Finchers ersten Thriller handelt, der allen Regeln des Genres entspricht und keine plot twists aufweist, die Thriller untypisch sind (wie in *Sieben* oder *Fight Club*) (2003, S.168).

Während der Dreharbeiten ereignete sich der Anschlag auf das World Trade Centre 2001, der die amerikanische Gesellschaft verängstigte und einen „Panic Room“ erschreckend real werden ließ.

### **Zodiac (2007)**

Nach *Panic Room* widmete sich der Regisseur vorerst wieder der Werbung. Als ihm das Drehbuch zu *Zodiac* geschickt wurde, meldete er Interesse an. Sicherlich war es für ihn eine interessante Herausforderung einen Film zu drehen, der auf wahren Begebenheiten basiert und sich in der Recherche damit zu beschäftigen. Nach Aussage des Produzenten Brad Fischer trafen sich der Drehbuchautor, Fincher und er über mehrere Jahre in der Vorbereitung zu *Zodiac* mit Zeitzeugen, die mit dem *Zodiac* -Fall betraut waren und auf denen die Figuren im Film aufgebaut waren.

*Zodiac* ist Finchers erster Film, der in der Vergangenheit spielt und der von einer wahren Begebenheit handelt. Der Spielort des Films ist in und um die 'San Francisco Bay Area' in den 1960ern und 70ern (Smith 2012, S.55). Busche bezeichnet *Zodiac* als "ein Meisterstück klassischen Erzählkinos: dicht, schnörkellos und ohne technische Gimmicks", doch in der Mechanik und Kühle des Films liegt vor allem die Tragik der Figuren (2007, S.37).

Ein weiterer Grund sich für diesen Film zu entscheiden, war möglicherweise Finchers Erinnerung an den Zodiac-Killer aus seiner Kindheit. Er berichtet in einem Interview, dass auch sein Schulbus von Polizisten begleitet wurde, weil der *Zodiac*-Killer gerade in der Nähe war und seine Drohung zum Anschlag auf einen Schulbus ausgesprochen hatte (Salisbury 1996, S.31). Fincher spricht davon, dass ihn die Berichte über *Zodiac* als Kind sehr verängstigt und berührt haben (Smith 2012, S.58). Die Nebengeschichte des Sohns von Held Graysmith könnte hierbei eine Darstellung der Sicht sein, die Fincher damals (etwa im gleichen Alter wie der Junge im Film) erlebt hat.

Auch in *Zodiac* gibt es Verweise auf andere Filme oder Filmhelden; so ist z.B. Detective Toschi vor einer Kinowerbung von *Dirty Harriet* zu sehen. Auch wird Toschi mit Bullit-Darsteller Steve McQueen verglichen.

### **Benjamin Button (2008)**

*Der seltsame Fall des Benjamin Button* ist Finchers erstes Drama. Das erste Mal kam Fincher 1992 mit dem Stoff zu *Der seltsame Fall des Benjamin Button* in Berührung. Seit 1988 hatten die Produzenten versucht Mitstreiter für ihr Thema zu finden: u.a. Steven Spielberg und Tom Cruise in der Hauptrolle; beide sagten jedoch wieder ab. Im Laufe der 90er Jahre wurde das Drehbuch immer wieder überarbeitet und auch Ron Howard und Spike Jonze (ein guter Freund Finchers) wurden angefragt, die Regie zu übernehmen. Alle Regisseure stießen auf das

gleiche Problem, auf das auch Fincher stieß, als er die neue Drehbuchversion von Eric Roth 2002 las: Benjamin wird in so vielen Stadien seines Lebens dargestellt, dass er von mindestens 5 Schauspielern verkörpert werden müsste. Das wollte er weder sich noch seinem Publikum zumuten. Sein mittlerweile guter Freund Brad Pitt, war der gleichen Ansicht und erklärte sich bereit die Rolle des Helden zu übernehmen, falls es möglich ist, dass er ihn in allen Altersstufen spielt (Salisbury 2009, S.146).

Fincher machte einen Deal mit dem Studio, der besagte, dass er zunächst *Zodiac* und anschließend *Der seltsame Fall des Benjamin Button* dreht (Smith 2012, S.70). Als er *Zodiac* vorbereitete und drehte, war er gleichzeitig sehr involviert in die Vorbereitungen von *Der seltsame Fall des Benjamin Button*, bei dem eine zuvor noch nie getestete Motion-capture-Software eingesetzt wurde, um das Gesicht von Pitt altern zu lassen und auf den Körper eines anderen Schauspielers zu übertragen.

Einen Realitätsbezug erreicht Fincher durch einen Hinweis auf einen Hurrikan, der die Stadt (New Orleans) treffen soll.

Einen inhaltlichen Bezug zum Medium Film gibt es auch hier. Der Held erzählt dem Zuschauer, dass er sich nicht an den Namen einer älteren Frau erinnern kann und scherzt, ihr Name wäre möglicherweise Miss Marple. (*Der seltsame Fall des Benjamin Button* 00:40:14-00:40:21).

Abschließend äußert Browning die Befürchtung, Finchers immenser Einsatz von technischen Mitteln überwiegt gegenüber den Figuren und der kuriose Eindruck des Films sei nicht auf die Figuren (besonders Benjamin) zurückzuführen, sondern auf die technischen Mittel, mit denen die Geschichte glaubhaft gemacht werden soll (2010, S.129).

### ***The Social Network* (2010)**

Nachdem David Fincher es durch *Der seltsame Fall des Benjamin Button* sogar gelungen ist für den Oscar nominiert zu werden, wählte er für sein nächstes Projekt wieder ein Drama. Mit *The Social Network* fand er einen Stoff, indem es nach den Worten des Hauptdarstellers Jesse Eisenberg um Freundschaft, Betrug und modernen Ehrgeiz geht, verpackt in einer "old business world" (Making-of: social network).

Nach Finchers Angaben wählte er das Projekt aufgrund der spannenden Charaktere. Der unglaubliche Erfolg von Mark Zuckerberg eignet sich zur Verfilmung perfekt. Finchers häufigste Regieanweisung zum Spiel und Dialog der Schau-

spieler war "faster". Er wollte, dass alle Figuren unglaublich schnell reden und somit das Tempo des Films steigern (Harris, 2010, S.176). Mit *Social Network* erhielt Fincher seinen ersten Golden Globe und eine weitere Oscar-Nominierung für die beste Regie.

## 5.2.1 Besondere Handlungs- und Erzählstruktur

### **Alien3 (1992)**

"This could be seen as creating Suspense - if we are not sure exactly what these creatures can do, we can never be completely relaxed." (Browning 2010, S.33). Mark Browning sieht die Suspense des Films darin, dass der Zuschauer weiß, dass das Alien töten kann, er nur nicht sicher ist, ob und wann es passiert. Das bestätigt sich vor allem am Ende, als das Alien, obwohl es mit heißem Blei über-gossen wurde, überlebt und als Bedrohung bestehen bleibt (*Alien3* 01:37:14). Dieses unerwartete, erneute Auftauchen des Aliens wurde ebenfalls als Suspense-Mittel in den beiden Vorgänger-Filmen benutzt. Das Ende des Films wird auch als das "erste Finchersche Schockfinale" bezeichnet (Schnelle 2002, S.23). Dass der Film mit der dramatischen Selbstopferung Ripleys endet, unterstützt die Aussage des Medienwissenschaftlers Georg Seeßlen der feststellt, dass in Finchers Filmen selten "eine Hoffnung auf Erlösung durch die Liebe" besteht (2007, S.32). Bis zuletzt begegnet ihr Unheil im Zusammentreffen mit Menschen und Aliens und ihr Tod ist der einzige Weg, die Menschheit zu retten. Die Pose, in der sich Ripley am Ende in den Schmelzofen wirft, vergleicht Seeßlen mit einer Kreuzigungspose (ebd., S.32).

Dem Publikum wird in Finchers Filmen vieles im Voraus angedeutet und verraten, ohne dass es der Zuschauer bemerkt. Zum Beispiel weisen die Übelkeit und Schwäche von Ripley auf Schwangerschaft hin, sind aber so subtil verpackt, dass der Zuschauer es nicht ahnt. Beim zweiten Gucken des Films, fallen solche Dinge schon eher auf. Deutlicher wird es noch, als das Alien Ripley verschont und der Zuschauer verwundert ist. Der Grund wird später von ihr erläutert. Da sie in ihrem Bauch selbst ein Alien trägt, wird sie von jenen nicht angegriffen, da sie als Familie gilt (Schnelle 2002, S. 30). Auffallend ist weiterhin, dass ein Gefangener mit der Empfehlung, sie solle Kinder bekommen, und der Frage ob sie sterben werde, das Ende des Films vorwegnimmt (ebd., S.51).

### ***Sieben* (1995)**

Nachdem die Charaktere am Anfang des Films eingeführt wurden, verrät sich nach dem Vorspann mit dem eingeblendeten Schriftzug "Monday" (R: Fincher 1995, 00:06:03) die Erzählstruktur. In der Folge wird an jedem Tag ein solcher Schriftzug eingeblendet und es wird deutlich, dass es um einen Zeitraum von *Sieben* Tagen geht und an jedem neuen Tag eine weitere Leiche entdeckt wird.

Der Moment als Doe Mills eine Pistole an den Kopf hält und einige Sekunden ungewiss ist, ob geschossen wird, jener dann aber von ihm ablässt (R: Fincher 1995, 01:10:58), erinnert sehr an die Szene in *Alien3*, in der das Alien von Ripley ablässt. Wie auch dort ist hier für den Zuschauer ungewiss, warum Doe sein Opfer nicht erschießt. Am Ende des Films wird dies aufgeklärt, da Doe Mills noch für seine Pläne benötigte.

Der Film ist zwar brutal, hat aber nur sehr selten Szenen, in denen körperliche Gewalt vorkommt (Swallow 2003, S.71). Eine weite Besonderheit an *Sieben* ist sicherlich, dass es "negativer endet, als es begonnen hatte" (Sehm 2005, S.63).

Auch im Film *Sieben* gibt es Hinweise, die auf den weiteren Verlauf oder das Ende hindeuten. "Das wird ganz sicher kein Happy End geben" sagt Detective Somerset und behält damit absolut Recht (Maintz 2005, S.313f). Mills gibt den Hinweis "my wife doesn't even have cable" und lässt vermuten, dass seine Frau für die fortlaufende Geschichte relevant ist (R: Fincher 1995, 01:33:21-01:33:25). Auch Doe nimmt etwas vorweg, indem er zu Mills sagt "for the rest of what life I've allowed you to have" (R: Fincher 1995, 01:45:01-01:45:08).

### ***The Game* (1997)**

Das Besondere der Handlungsstruktur ist, dass es keinen 'plot twist' in der Geschichte gibt (Browning 2010, S.100). Gleich zu Beginn des Films wird dem Helden und somit auch dem Zuschauer verraten, dass es sich um ein Spiel handelt, an dem der Held teilnimmt. Mehrmals im Film wird erneut darauf hingewiesen und auch der Held sagt es zu sich selbst. Trotzdem zweifelt sowohl er, als auch der Zuschauer an dieser Aussage. Fincher platzierte im Film viele "rote Heringe" (Falsche Fährten), die den Zuschauer irritieren, da jener nicht in der Lage ist, zwischen relevant und irrelevant zu unterscheiden (Gilbey 1997, S.40).

### ***Fight Club* (1999)**

Auch in *Fight Club* ist das Wissen des Zuschauers um die Hintergründe der Handlung bewusst auf das Wissen des Helden selbst beschränkt. Dies ist hier allerdings in der Person des schizophrenen Helden begründet, die mit ihrer Selbsttäuschung letztlich auch den Zuschauer täuscht. Die Leitmotive im Film wurden von Mihm folgendermaßen zusammengefasst: Es geht um "Körperlichkeit und um körperliche Schmerzen; es geht um Sinnsuche in einer Welt der Gleichgültigkeit, und es geht um Sexualität, sexuelle Ängste und die Veränderung des menschlichen Körpers. In *Fight Club* sehen wir Männer, denen die Hoden amputiert wurden, Männer, denen Brüste wachsen, und Frauen, die Angst vor Brustkrebs haben" (1999, S.30).

Browning vergleicht die Stilistik der ersten Szene der Hodenkrebsselbsthilfegruppe provokativ mit einem High-School Abschlussballtanz. Hierbei ist Bob das unscheinbare Mädchen, dass sich dem nervös sitzenden jungen Jack nähert, der kurz darauf in Bobs Armen liegt (2010, S.109). Auch Seeßlen stellt in seinem Artikel fest, dass in diesem Film mit der Fruchtbarkeit der Charaktere etwas nicht stimmt, lässt jenes jedoch weitgehend unkommentiert (2007, S.32).

Neben dem Problem mit der Sexualität, das an vielen Stellen des Films direkt oder indirekt angesprochen wird, geht es außerdem um Konsum und Kapitalismus. Browning gibt an, dass sich hinter der Satire des zwanghaften Kapitalismus eine ernste Thematik verbirgt, wie beispielsweise die politische Motivation hinter dem Projekt Mayhem, das versucht, den Kapitalismus einzudämmen (2010, S.108).

Die Unwirklichkeit in Finchers Filmen bringt er in *Fight Club* auf den Höhepunkt. Dabei sind Tyler Durden, der einem flüchtenden Asiaten 'run Forrest, run' hinterherruft und das Plakat am Kino, auf dem *Sieben Jahre in Tibet* zu sehen ist (dessen Hauptdarsteller Brad Pitt ist) nur einige Beispiele. Hiermit weisen die Figuren laut Schnelle auf ihre eigene Unwirklichkeit hin (2002, S.51). Solche Momente häufen sich im Film, als Jack beispielsweise nach einem gut vorgetäuschten Gefühlsausbruch der 'Academy' dankt, Jack eine Frau mit Meryl Streep vergleicht oder bei einem Monolog von Tyler, der an den Zuschauer gerichtet ist, das Bild verwackelt wird und links und rechts die Ränder des Filmstreifens zu sehen sind. Während Tyler behauptet, dass das Fernsehen alle in dem Glauben aufzieht, Filmgötter oder Rockstars zu werden, sind im Bild in einer Nahaufnahme sowohl Brad Pitt (Filmstar), als auch Jared Leto (Film- und Rockstar) zu sehen, wobei Pitt Leto zudem noch in diesem Moment ansieht und daraufhin wieder wegschaut. Fincher spielt mit all diesen Möglichkeiten und versucht, seine Charaktere immer in einer bewussten Scheinwelt spielen zu lassen.



Auch in *Fight Club* legt der Regisseur einige Spuren, die auf die Schizophrenie des Helden und damit das Ende des Films hindeuten. Beispielsweise als Jack von Marla gefragt wird, mit wem er redet, da niemand außer den beiden im Raum ist oder sie hinterfragt, warum er des Öfteren von 'uns' spricht und damit Tyler und sich meint.

### ***Panic Room* (2002)**

Genau wie in *Alien* wird in *Panic Room* Suspense geschaffen. Diese wählte Fincher bewusst, da er eine Parallelhandlung darstellt, in der der Zuschauer sowohl die Heldin und ihre Tochter, als auch die drei Gangster begleitet. Der Zuschauer weiß also mehr als die Heldin.

Für Fincher ähnelt der Film sehr dem Hitchcock Film *Das Fenster zum Hof*, wobei er diese Parallelen vor allem bei den Komponenten Erzählzeit und Spielort sieht (Umlauff 2009, S.63). Darüber hinaus sagt Fincher zum Inhalt: "To me it's about divorce. It's a movie about the destruction of the home and how far you're willing to go to hold on to what you have" (Swallow 2003, S.167).

Browning vergleicht die Leitmotive von *Panic Room* mit denen von *Alien3*, Finchers bisher einzigem Film mit einer weiblichen Heldin. "Ultimately both *Alien3*, set in a prison colony, and *Panic Room*, an exploration of a security feature in private homes, are about notions of shelter as a home or a prison" (Browning 200, S.47).

Auch in *Panic Room* wird eine Anspielung auf andere Filme gemacht, indem beispielsweise die Tochter der Heldin erklärt, sie habe den S.O.S Morsecode aus dem Film *Titanic* gelernt.

### ***Zodiac* (2007)**

Der Zuschauer bekommt durch die drei Heldenfiguren und einige besondere Ereignisse einen guten Einblick in das Geschehen rund um die *Zodiac*-Morde. Sowohl die Taten, bei denen der Zuschauer auch den Mörder nicht erkennt, als auch die Aufklärungsversuche der Polizei um Detective Toschi werden dargestellt. Zudem bekommt der Zuschauer Einblick in die Arbeit des Journalisten Paul Avery und einen weiteren Mitarbeiter des San Francisco Chronicle Robert Graysmith.

"*Zodiac* is not a serial killer movie - it just happens to have a serial killer in it" (Pierce 2007, S.120). Hiermit meint der Autor, dass die Haupthandlung des Films

nicht auf dem Serienkiller und den Morden liegt, sondern vielmehr auf der Besessenheit der drei Helden, die versuchen zu ermitteln, wer *Zodiac* ist. Der Serienmörder selbst ist hier nur Mittel zum Zweck.

### **Benjamin Button (2008)**

Die Erzählstruktur des Films ist eingebettet in eine Rahmenhandlung, in der aus einem Tagebuch des Helden vorgelesen wird und seine Erzählungen bebildert werden. Ganze Teile des Films wirken wie eine einzige Montage, über die ein 'voice over' gelegt wurde.

Wie in allen vorherigen Filmen Finchers, spielt der Tod auch hier eine große Rolle. Nahezu alle Charaktere, die im Film erzählt werden, sterben während der Geschichte. Finalisiert dadurch, dass auch der Held seinen natürlichen Tod findet (Pierce 2009, S.132). Das tragische Element des Todes, wird durch die Unvermeidlichkeit des Prozesses Sterben gemindert, deren der Held sich stets bewusst ist (Browning 2010, S.129). Auch Fincher empfindet den Stoff als eine Geschichte über den Tod und die Abreise aus dem Leben, in der eine Liebesgeschichte erzählt wird (Salisbury 2009, S.145).

### ***The Social Network* (2010)**

Die Erzählstruktur des Films ist chronologisch. Es beginnt aber bereits ab 00:16:20 die erste Parallelhandlung, die eine Verhandlungssituation mit Anwälten und den Hauptakteuren Mark und Eduardo zeigt. Es folgt ab 00:18:50 die zweite Parallelhandlung, die ebenfalls eine Verhandlung zeigt, in der statt Eduardo als Kläger, die Winkelvoss-Zwillinge auftreten. Der Film springt in seinem Verlauf durch alle drei Ebenen und erzählt so die Geschichte (R: Fincher 2010).

Direkt nach dem Vorspann beginnt eine Parallelmontage, die von Marks Gedanken, die er niederschreibt, kommentiert wird. In der Montage werden viele verschiedene Seiten des Films dargestellt, die für den Fortgang entscheidend sind. Durch die prägnante Darstellung dieser Ereignisse, unterschritten mit den Aktivitäten des Helden, lernt der Zuschauer sowohl den Helden, als auch sein Umfeld in kurzer Zeit sehr gut kennen. Zusätzlich gewinnt der Film an Tempo.

## 5.2.2 Figurenbesonderheiten – Eigenschaften des Helden

### **Alien 3 (1992)**

Ripley ist als Heldin auf sich allein gestellt (ähnlich wie die Heldin von *Panic Room*). "However, there is no male hero who can rescue her - if she is to survive, it will be due to her own efforts" (Browning 2010, S.34). Außer dem Alien sind am Anfang auch fast alle anderen Charaktere gegen sie eingenommen. Dadurch wird sie zur Außenstehenden und in gewisser Weise selbst zum Alien.

### **Sieben (1995)**

Die grundsätzlichen Unterschiede der beiden Helden schildert Meteling in seinem Artikel "eine Poetik der Liste". Hier schreibt er von Mills, dem "analphabetischem Choleriker mit der Schusswaffe" und stellt Sommerset im Gegensatz dazu als "letzten Humanisten" da, der sich sein Wissen und seine Informationen aus Büchern erhält (Meteling 2010, S.106). Den Gegensatz der Figuren, sowohl äußerlich, als auch innerlich, führt auch Browning an. Er betont aber außerdem, dass es bei beiden Charakteren zum Teil eine Fassade ist, die der Zuschauer im Laufe des Films zu durchbrechen lernt. "The more we learn about them, the more we see weaknesses and superficialities in Somerset and corresponding strengths and potential depths in Mills" (2010, S.56). Er geht noch einen Schritt weiter, indem er behauptet beide könnten die junge und alte Version eines Charakters sein. Hierbei führt er an, dass Sommerset erst durch die vielen Jahre in der Stadt mit all dem Horror, den er sehen musste, zu jenem geworden ist (ebd., S.58).

Als Doe immer mehr versucht, Mills zu provozieren, schlägt Sommerset Doe. Hier kommt die Figurenentwicklung Sommersets zum Höhepunkt. Diese Geste kann nur so stark wirken, da Sommerset stets Ruhe und Überlegenheit ausstrahlt hat (R: Fincher 1995, 01:54:13-01:54:15).

### **The Game (1997)**

Nicholas Van Orten ist ein reicher Mann, der im Laufe des Films durch das Spiel zu einem besseren Menschen wird. Fincher selbst sagt zu seinem Helden "Wir werden es so machen, dass die Zuschauer zwei Stunden an dir dran kleben, wir werden dir dies und das antun, dich zerschmettern, und am Ende stehst du da, ruiniert, verwundet, beschmutzt - und sie werden dir ein Glas Champagner in die

Hand drücken" (Desalm 2002, S.68). Fincher spricht außerdem von seinem Helden, der in einem Film gefangen ist (Swallow 2003, S.104).

Der Moment als in *The Game* Salven von Kugeln auf den Helden geschossen werden, wovon jener aber nicht getroffen wird, vergleicht Mihm mit den bereits in dieser Arbeit erläuterten Momenten des Verschonens des Aliens gegenüber Ripley, sowie Does Verschonen, da er Mills nicht erschießt. "Für Fincher scheint der Tod selbst, und sei er noch so grausam, nicht das Maß allen Leids (1999, S.27). Grausamer als der Tod ist, was die Helden in den darauffolgenden Filmminuten noch zu erleiden haben.

Wie bereits zu Beginn des Films erzählt wird, stürzt Nicholas Vater sich nach seinem 48. Geburtstag vom Dach des Familienhauses. Nicholas wird ebenfalls an seinem 48. Geburtstag in die Handlung eingeführt, was zunächst ein sehr bedrückendes Gefühl für ihn und den Zuschauer darstellt. Anders als vom Zuschauer gehofft, lässt Fincher auch Nicholas von einem Dach springen. Doch sein Tod wird von der Firma, die mit ihm das Spiel treibt, verhindert.

Fincher gefiel die Idee, dass der Held nicht handlungsbestimmt die 'Action' ausführt, sondern immer wieder in solche Situationen gerät, derer er sich nicht entziehen kann. Am deutlichsten veranschaulicht er es am Beispiel des im Taxi gefangenen Helden, der ins Wasser stürzt und aus welchem sich jener befreien muss. Bis zum Aufprall des Taxis auf das Wasser ist es zwar eine klassische Actionszene, der Held ist allerdings nur passiv darin beteiligt (Swallow 2003, S.96).

Michael Douglas bringt für die Rolle "das entsprechende Image mit und agiert ähnlich geladen und unberechenbar wie etwa sein D-Fens aus *Falling Down*." (Seeßlen 2007, S.21). Browning führt hierzu weitere Filmbeispiele an wie *Wall Street*, *Fatal Attraction* und *Basic Instinct* (2010, S.95). Der Name des Helden wurde nach der Zusage von Douglas auf Nicholas geändert. Dies lässt Grund zur Annahme, dass hiermit die (ebenfalls von Douglas verkörperten) Charaktere aus *Black Rain* und *Basic Instinct* konnotiert werden sollen, deren Name ebenfalls Nicholas war (Swallow 2003, S.107).

### ***Fight Club* (1999)**

"In *Fight Club* spaltet sich der Held in *Jekyll und Hyde* und erschafft sich in seiner Vorstellung einen Mitstreiter" (Schnelle 2002, S.46). Der eine Teil des Helden ist Jack, der Vernünftige, der ein 'geordnetes' Leben führt, der andere Teil ist Tyler Durden, der nach eigenen Angaben alles das ist, was Jack sich wünscht zu sein.

Er ist attraktiv, ein Idol der Männlichkeit und lebt frei von gesellschaftlichem Druck in einem abgeschotteten Haus, in dem auch Jack einzieht. Jack beschreibt Tyler als Rebell. Das bedeutet, dass Fincher wieder einen Helden schafft, der sich gegen das System, das ihn gefangen hält, auflehnt. Diesmal ist das System die Gesellschaft.

Um Jacks irrationale Gedanken zu veranschaulichen, lässt Fincher den Helden im Flugzeug darüber nachdenken, dass er im Falle eines Absturzes von seiner Lebensversicherung das Dreifache bekommt, da es sich um eine Geschäftsreise handelt.

Jacks unterschiedliche Namensschilder in den Selbsthilfegruppen spiegeln die Beliebigkeit des Helden wieder. Er scheint egal zu sein, da es viele Menschen gibt, die wie er in diesem System gefangen sind.

Obwohl es zunächst nicht so wirkt, lässt sich der Schluss des Films als eine Art 'happy end' bezeichnen. Jack hat es geschafft von Tyler loszukommen und blickt gemeinsam mit seiner Freundin Marla auf die vor ihren Augen einstürzende Stadt, die allen Figuren die Chance gibt, einen Neuanfang zu erleben.

### ***Panic Room* (2002)**

Mit Meg erschafft Fincher eine Heldin, die nach ihrer Scheidungskrise jetzt einer traumatischen Begegnung mit Einbrechern ausgesetzt ist. Wie Ripley in *Alien 3* ist auch sie allein auf sich gestellt und kann vor allem von Männern keine Unterstützung erwarten (dargestellt in ihrem Ex-Mann und den Polizisten). Browning vergleicht vor allem die Isolation in der sich Meg befindet mit der Ripleys im Weltall (2010, S.50). Das Mutter-Tochter Verhältnis im Film beschreibt Browning als anfangs sehr schwierig. Beide müssen aber in der Nacht des Einbruchs zusammenhalten, um die Einbrecher überlisten zu können (ebd., S.47).

### ***Zodiac* (2007)**

Die Figuren in *Zodiac* sind keine Opfer des Killers, sondern nur ihres eigenen Wahns (Busche 2007, S.37). Mit dieser Behauptung fasst Busche die Charaktere knapp aber richtig zusammen. Durch die drei Helden wird erzählt, wie sich Besessenheit (hierbei die Suche nach *Zodiac*) in Menschen ausbildet und welche individuellen Formen sie annehmen kann.

Zu Graysmith's besessener Suche nach einem Täter schreibt Seeßlen: "So kehren wir mit *Zodiac* noch einmal zurück in die Hölle des ich-losen Mannes, der

nach Zeichen sucht. Und weder sich selbst noch die Welt dechiffrieren kann." (2007, S. 32). Hierbei bezieht er sich auf Finchers ersten Serienmörderfilm *Sieben*, indem Sommerset diese Aufgabe übernimmt. Einen weiteren Vergleich zu *Sieben* sieht Browning in dem Aspekt des Buddy-Movie in *Zodiac*, den es in *Sieben* auch gibt. Hierbei gibt es neben der Geschichte um die beiden Polizisten auch die Darstellung der Beziehung der beiden Journalisten (2010, S.79).

### **Benjamin Button (2008)**

Die Heldenfigur erzählt ihre Geschichte mit der eigenen Stimme und wird dem Zuschauer damit schnell vertraut. Das Phänomen des immer jüngeren Aussehens bei steigendem Alter schafft eine ungewöhnliche Figur, an der der Zuschauer interessiert bleibt. Durch viele Charaktere, die teils nur in einer Szene zu sehen sind, lernt der Held dazu und macht seine Erfahrungen. Browning kritisiert diese vielen Charaktere im Film, die zu sehr auf den Plot bezogen sind und direkt nachdem sie ihre moralische Botschaft abgeliefert haben, wieder verschwinden (2010, S.119).

Diese Heldenfigur unterscheidet sich von denen der anderen Fincherfilme deutlich. Das System aus dem der Held ausbrechen muss, um glücklich zu sein, besteht hier nicht. Zwar verlässt auch er seine vertraute Umgebung, aber nicht, weil ihn das System dazu nötigt, sondern aus eigenem Antrieb. Als antagonistische Kraft könnte der Tod gesehen werden, mit dem der Held zurechtkommen muss. Bei der Trauerfeier für seine geliebte Mutter zeigt sich, dass es ihm gelingt, Abschied zu nehmen und sich wieder dem eigenen Leben zuzuwenden.

### ***The Social Network* (2010)**

Fincher sieht keine der Figuren als Antagonisten oder generell eine antagonistische Kraft in diesem Film. Er hat stets versucht alle Figuren menschlich erscheinen zu lassen, mit all ihren Fehlern, die sie aufweisen (Levy, 2010, S.171). Der Held des Films ist Mark, der allerdings keinen typischen Helden eines Fincherfilms widerspiegelt. Auch hier besteht für ihn keine Notwendigkeit, sich gegen ein System aufzulehnen. Allein am Ende des Films gibt es die Andeutung, ob Mark sich geändert hat – dies bleibt am Ende jedoch offen. Fincher spricht von den "limited social skills" des Helden und behauptet, nur jemand, der selbst Probleme mit der persönlichen Kommunikation hat, wäre in der Lage, solch ein Kommunikationsprogramm zu schaffen (ebd., S.166).

### 5.2.3 Bildgestaltung

#### Alien 3 (1992)

Browning bezeichnet die in *Alien* aufgebaute Zukunftswelt als schmutzig und "used". Er betont außerdem, dass durch fehlende Zukunftswaffen und das Vertrauen in Technologie des 19. Jahrhunderts ein anachronistisches Gefühl entsteht (Browning 2010, S.29).

Wie in den Vorgängerfilmen setzt auch Fincher Dunst und Nebel ein, um den beklemmenden Gefängnisgängen eine zusätzliche Dichte zu geben. In der Farbwahl dominieren grau, grün und braun.

Durch die von Fincher sehr klar geschaffene Atmosphäre und den wenigen Farben im Bild, wirkt das Blut, dass er bei der Tötung durch das Alien häufig und zu genüge einsetzt, noch auffälliger und schockierender.

Oft verwendet der Regisseur die Untersicht. "Vor allem *Alien3* und *Sieben* sind weitgehend aus der Froschperspektive gefilmt, wobei Fincher diese Technik nicht einsetzt, um die Figuren überlebensgroß erscheinen, sondern um sie in der Relation zum Raum schrumpfen zu lassen. Dadurch, dass in diesen Einstellungen die Decke zu sehen ist und nicht die Flucht des Raumes, gibt es den Bildern etwas Enges und Klaustrophobisches.

Es bestätigt sich, dass Fincher besonders das innere des Gefängnisplaneten sehr häufig aus extrem untersichtigen Perspektiven zeigt. Bevor er mit einer Totalen den Raum etabliert, zeigt er den Gefängnisaufseher, aus der Froschperspektive (R: Fincher 1992, 00:07:17).

Um zu zeigen, wie das Alien die Insassen verfolgt, verzichtet Fincher auf die Methoden seiner beiden Vorgänger, die dies durch eine der Figur nachlaufenden Handkamera gezeigt haben. Vielmehr kreiert er eine Form der POV<sup>3</sup>, die als Alien deutlich wird, da sich die Kamera in einer gleichmäßigen, schnellen Bewegung an Boden, Wand und Decke quasi hinter dem Gefangenen 'herschlingelt' (R: Fincher 1992, 01:31:00-01:31:03).

---

<sup>3</sup> Point of View

## **Sieben (1995)**

### Farben

Gegen manche Vermutungen, der Regen in *Sieben* sei rein gestalterischer Natur, sagt Fincher in einem Interview "That was really a completely pragmatic decision based on that fact that we had fifty-five days with Brad Pitt (...). Also it was a way to make it kind of not look like Los Angeles, 'cause Los Angeles is always seen in the sun" (Salisbury 1996, S.31).

Die Farben im Film bezeichnet Sannwald als einen "Dualismus zwischen Hell und Dunkel". Sie gibt als Beispiele die Charaktere und ihre Kleidung an, wobei Somerset, ein Schwarzer einen schwarzen Anzug, aber einen hellen Mantel trägt. Mills wiederum ist weiß, weißes Hemd und eine schwarze Jacke. Dies spiegelt sich auch in den Drehorten wieder. Das Polizeirevier ist hell, Tatorte sind dunkel gehalten (Sannwald 2002, S.132). Akzente werden neben der schwarz-weißen Gestaltung des Films von den Komplementärfarben Rot und Grün gesetzt. Diese spiegeln sich an Tatorten und anderen Schauplätzen wieder (ebd., S.133).

### Licht

Eine Besonderheit an der Lichtstimmung in *Sieben* ist sicherlich, dass im Film in seinen bildlich hellsten Momenten, die dramatischste Handlung erzählt wird (Swallow 2003, S.70). Hier sticht am meisten das freie Feld, mit blauem Himmel heraus, wohingegen der restliche Film von einer dunklen Enge in der Stadt mit permanentem Regen dominiert wird.

Als Somerset am ersten Tatort ankommt, funktioniert das Licht im Haus nicht. Hiermit schafft Fincher, die düstere Stimmung im Haus authentisch zu gestalten. Einige wenige Practicals<sup>4</sup> im Haus sind eingeschaltet, es existieren aber keine weiteren Lichtquellen (R: Fincher 1995, 00:08:30).

### Kameraeinstellungen

Der Film startet mit einer für Fincher eher unüblichen Plansequenz. Durch die einfache Kamerafahrt, wird die Aufmerksamkeit auf die Figuren gelenkt und der Zuschauer begreift schnell ihren Gegensatz und ihre Eigenheiten.

Es fällt auf, dass die Kameraführung den Gefühlen der Protagonisten angepasst ist. Ein Beispiel dafür zeigt eine Szene, in der Mills und Somerset im Büro einen Dialog führen. Somerset sitzt gelassen da und die Kamera zeigt ihn in einer Halbnahen und teils in einer Nahen vom Stativ in einer statischen Einstellung

---

<sup>4</sup> Lichtquellen, die im Bild zu sehen sind



gefilmt. Mills hingegen sitzt etwas unruhig auf seinem Stuhl und macht mehrmals die Andeutung aufzustehen. Statt den Bildausschnitt größer zu halten, entschied Fincher sich hier dafür, die Kamera hoch- und runterschwenken zu lassen und den Zuschauer an Mills Hektik teilhaben zu lassen (R: Fincher 1995, 00:59:50-00:59:54).

Als der erste Schuss im Film fällt und die beiden Detectives in Gefahr geraten, verändert sich der Kamerastil für die folgende Szene grundlegend. Während die Einstellungen auf Somerset überwiegend gleichbleiben, werden Mills Aktionen mithilfe einer Handkamera gezeigt. Fincher zeigt uns hiermit, wie Mills durch eine schnelle Verfolgung den Täter einzuholen versucht, wohingegen Somerset durch Nachdenken und das Suchen von Abkürzungen das Ziel erreichen will. (R: Fincher 1995, ab 01:06:03).

Ein Polizist empfängt die Detectives an einem weiteren Tatort und sagt in einer POV von Mills: "Das müssen Sie sich ansehen". Dabei ist die POV so genutzt, dass der Zuschauer sich angesprochen fühlt und er immer mehr Teil der Mördersuche wird (R: Fincher 1995, 01:22:29). Dies ist ein weiteres Mittel Finchers, um das Finale für den Zuschauer noch schockierender zu gestalten.

Im Finale des Films wird das Stilmittel der Verfolgungsjagd wieder aufgenommen. Als Mills erfährt, dass Doe seiner Frau etwas angetan hat, setzt die Handkamera wieder ein. Hierbei ist klar festzustellen, dass nur die Einstellungen auf Mills mit einer Handkamera gefilmt sind und Doe in untersichtigen, statischen Bildern dargestellt wird, was neben der Ruhe Does auch seine Überlegenheit zeigt, obwohl er kniet und gefesselt ist (R: Fincher 1995, 01:53:24).

### ***The Game (1997)***

*The Game* hat eine einfache Auflösung (Mihm 1999, S.29). Wie für Fincher typisch und üblich sind die meisten Einstellungen auf Stativ oder Dolly gedreht. Sehr vereinzelt wird in Actionszenen ein Schuss mit Handkamera unterschritten.

In *The Game* spielt Fincher an manchen Stellen mit Horrorelementen; beispielsweise dem steckenbleibenden Fahrstuhl, der durch Licht- und Toneffekte in Szene gesetzt wird (R: Fincher 1997, 00:44:40-00:44:42). Dabei spielt Fincher bewusst mit der Identifizierung des Zuschauers mit dem Helden, um sein Entsetzen auch direkt den Zuschauer fühlen zu lassen.

Fincher überzeugte die Produzenten, den Film in San Francisco zu drehen. Nach eigenen Angaben sieht er die Stadt, besonders durch die Filme *Vertigo* und *The Malese Falcon*, als Ort der Detektive und der Besessenheit. In seinen Augen

wurde das Drehbuch mit dem Glauben geschrieben, es in San Francisco spielen zu lassen (Swallow 2003, S.94). Mihm schreibt zum Ort des Geschehens: San Francisco, die eigentlich sonnige Stadt, wird in *The Game* zu einem "dunklen, sterilen Ort ohne Freude" (1999, S.31).

Für Fincher war es wichtig, dem Film einen möglichst realistischen Look zu geben, der besonders zu Beginn des Films in die Welt des reichen Helden einführt. Als der Held seine ursprüngliche Welt verlässt, geraten die Geschehnisse um ihn herum außer Kontrolle. Um dies zu verstärken und zu zeigen, dass es sich hier nicht mehr um den Kosmos des Helden handelt, versuchten die Filmemacher die Umgebung etwas deutlicher und wilder zu gestalten. Um die Metamorphose des Helden deutlich zu zeigen, verwendete der Kameramann Savides zu Beginn des Films reduziertes Hauptlicht für den Helden, während er alle anderen Figuren normal belichtete. Im Laufe des Films gab er dem Helden immer mehr Licht, um auch auf visueller Ebene die Wandlung zu zeigen. Um die Authentizität der Anfangssequenz zu gewähren, wurden die Aufnahmen auf 16mm Material gedreht und anschließend speziell belichtet und beschädigt, damit es nach Aufnahmen aus einer früheren Zeit aussieht (Swallow 2003, S.102).

Wie in bisher all seinen Filmen (auch in vielen Musikvideos) setzt Fincher bewusst Nebel ein, um dem Film etwas Mystisches und Bedrückendes zu geben (Cooney, 1997, S.43).

### ***Fight Club* (1999)**

#### Farben und Licht

Den Look des Films beschreibt Swallow als Mischung aus der faden, ausgewaschenen Landschaft und der sehr dunklen, geheimen Gesellschaft rund um Tyler Durden. Die dunklen und schwarzen Szenen im Innenraum erinnern sehr an *Sieben*, wogegen die Nachtaufnahmen außen jenen aus *The Game* ähneln. Spezielle Optiken wurden benutzt, um die geringe Lichtmenge zu halten, die im Film vorhanden ist. Ridley Scotts *Blade Runner* war für die Einrichtung und Darstellung von Tylers Haus eine Vorlage und vor allem der Regen, der durch alle Räume des Hauses zog, war als eine Homage an Scotts Film gemeint. Ebenfalls wurden Fincher und Kameramann Jeff Cronenweth (der auch spätere Fincher-Filme als Kameramann begleitet) von den Nachtaufnahmen in *American Graffiti* beeinflusst, zu dessen Regisseur Fincher immer als Vorbild aufgeblickt hatte. Es wurde versucht, dem Film einen schmutzigen und leicht körnigen Look zu geben (vermuten lässt sich, dass dadurch ebenfalls auf das Medium Film hingewiesen wird). Wie schon bei *Sieben* wurde eine spezielle Methode in der Entwicklung

des Filmmaterials eingesetzt, wodurch das Schwarz stärker und der Kontrast gesamt angehoben wurde (Swallow 2003, S.127).

"In *Fight Club* ist die Stadt, wie bereits in *Sieben* und *The Game*, ein Ort völliger Anonymität" (Mihm 1999, S.31). Alle Hotelzimmer, Flugzeuge und Jack's Apartment wurden in der gleichen Farbpalette dargestellt, um die Gleichheit einer Welt jenseits des *Fight Clubs* darzustellen (ebd., S.128).

#### Kamera

Im Vorspann von *Fight Club* wird durch eine einzige Kamerabewegung eine "fantastische" Reise durch das Innere des menschlichen Körpers in einer einzigen Bewegung inszeniert (Beier, 2002, S.98). Durch diese erste Kamerafahrt wird bereits auf das Thema, das Innere des Menschen, angespielt. Solche Kamerafahrten, die eine Mischung aus reellen Fahrten und einer digitalen Bearbeitung sind, werden auch vermehrt in *Panic Room* eingesetzt.

Die Bildsprache ist, wie in Finchers Filmen üblich, mit Fahrten und Stativschüssen versehen. Als Jack einmal Tyler ruft, gibt es einen Achsensprung, den Browning mit der gebrochenen Identität begründet (2010, S.111). Fincher spielt mit solchen Einfällen auf der bildlichen Ebene, um den Zuschauer darauf aufmerksam zu machen, dass etwas an der Beziehung der Beiden seltsam ist.

### ***Panic Room* (2002)**

#### Look

"Der reduzierte Raum etwa in *Panic Room* zeigt sich gerne als Höllenvision" (Seeßlen 2007, S.32). Der Spielort ist diesmal New York. Deutlich zu erkennen schon am Vorspann. Damit gibt Fincher das erste Mal bewusst den Hinweis auf den Spielort der Geschichte.

Das zu große Haus gibt der Heldin keine Geborgenheit, die sie eigentlich braucht. Dieses Gefühl bestätigt auch die knappe, unbunte Farbpalette, die in Kulisse des Hauses verwendet wurde, sowie das Kostümdesign.

#### Licht

Um einen düsteren Look zu bekommen, der ohne natürliches Licht auskommt, wurden den Figuren mit Hilfe von Leuchtstoffröhren Kopflichter gesetzt, die so steil verbaut wurden, dass sie keine Schatten warfen. Um für den Zuschauer trotz der Nachtszenen genug Helligkeit zu bieten, wurde ein besonderes Filmmaterial benutzt (Umlauff 2009, S.67).

Ab dem Eindringen der Einbrecher wurde das Hauptlicht der Heldin mehr und mehr reduziert, bis sie die Oberhand über die Einbrecher gewinnt. Ab dem Moment ließ Kameramann Hall sie durch das Licht etwas bedrohlicher aussehen (ebd., S.68).

Der finale Look wurde dem Film nach dem Dreh in der Farbkorrektur gegeben, in der noch viele Kontraste verstärkt wurden.

## Kamera

Die Bildsprache zu Beginn des Films beschreibt Umlauf als konventionell. Ab dem Moment, als ihre Tochter im Bett liegt, "helfen erste Kamerafahrten durch das noch leere Haus tief über dem Boden, Megs Gefühle zu vermitteln" (ebd., S.68).

Die Bildgestaltung ist bis zuletzt konsequent und für Fincher typisch: viele Fahrten und Stativaufnahmen lassen sich beobachten, während fast nie Handkamera oder eine unkontrollierte Kamerabewegung zu sehen ist. Die für Fincher typische Untersicht wird hier, wie die Aufsicht meist in Bezug mit der Treppe des Hauses verwendet, wenn eine der Figuren sie betritt (ebd., S.71). An anderen Stellen kommt sie ebenfalls vor, allerdings nicht so auffallend, wie in anderen Fincherfilmen.

Die komplexen und teils animierten Kamerafahrten, die durch ganze Teile des Hauses führen, wurden auch in *Fight Club* zu Beginn des Films bereits einmal benutzt. Hier verfeinert Fincher seine Technik und setzt die Fahrten gut überlegt und von der Handlung motiviert ein. Als die Heldin einschläft, beginnt die erste dieser Kamerafahrten, die sich über 3 Minuten erstreckt, das ganze Haus etabliert, was aus Finchers Sicht wichtig war, um zu erkennen, dass die Kamera den Zuschauer in eine bestimmte Richtung führt und Bildsprachliches nicht zufällig passiert (ebd., S.70). Auch hier wird wieder einmal deutlich, wie perfektionistisch Fincher in der Bildsprache arbeitet. Um Cast und Crew seine Vision verständlich zu machen, ließ Fincher 3D-Animationen bestimmter Szenen anfertigen. So konnten sofort Entscheidungen getroffen werden, welche Fahrten animiert und welche real gedreht werden sollen.

Eine Homage an Hitchcock besteht in der letzten Kamerafahrt, in der Fincher einen leichten Vertigo-Effekt einbaut.

### **Zodiac (2007)**

Die Auflösung ist Fincher-typisch: viele langsame Fahrten und Stativaufnahmen, die präzise ausgeführt sind, begleiten die Charaktere. Hierbei ist jede Bewegung der Kamera durch eine Handlung motiviert. Erstmals dreht Fincher einen Spielfilm auf einer digitalen Kamera. Gedreht wurde auf der Viper Filmstream, die sowohl Fincher, als auch Kameramann Savides, der auch Kameramann des Films *The Game* war, bereits aus Werbefilmproduktionen kannten und auch gemeinsam bereits eingesetzt hatten (Smith 2012, S.59). Die digitale Filmtechnik gab Fincher mehr Freiheiten. Er konnte sich z.B. Rückspiele am Set schneller anschauen. Außerdem wurden durch digitale Aufzeichnung die Kosten in der Postproduktion gesenkt, wodurch er mehr Takes für weniger Geld aufnehmen konnte. *Zodiac* war somit der erste Studiofilm, der komplett (mit Ausnahme der High-speed-Aufnahmen) digital gedreht wurde (Browning 2010, S.74). Als Grund für die Slow-motion-Aufnahmen gilt die dramatischere Darstellung der Morde (ebd., S.75f).

### **Benjamin Button (2008)**

Der Look des Films unterscheidet sich deutlich von dem anderer Fincherfilme. Nachtszenen mit bisher gewohnten düsteren Momenten wechseln mit Tagszenen, bei denen der Zuschauer zusammen mit dem Helden die Schönheit der Natur entdeckt; erstmalig setzt Fincher auf Farbenreichtum. Obwohl der Look des Films etwas blass gehalten ist (möglicherweise um den Eindruck der früheren Zeit deutlich zu machen), sind Farben wie grün, blau, gelb und sogar rot in Form eines Kleids vorhanden. Der Einsatz vieler Knöpfe greift das Thema naheliegender Weise kostümtechnisch auf.

Der Kamerastil ist weitgehend für Fincher typisch. Durch viele langsame und durchchoreografierte Fahrten unterschritten mit Stativaufnahmen, wird Benjamins behütetes Leben dargestellt. Die Fincher typische Untersicht ist hierbei nicht deutlich zu erkennen - teils existiert sie, aber dann nur schwach ausgeprägt. Die sonst übliche Absicht, den Raum kleiner und die Situation bedrohlicher wirken zu lassen, ist in diesem thematischen Umfeld nicht von Belang oder sogar kontraproduktiv. Als der Held sein Zuhause verlässt, um neue Erfahrungen zu machen, wird diese Montage mit Hilfe einer Handkamera festgehalten, die die Aufbruchsstimmung unterstützt.

### ***The Social Network* (2010)**

"It's a character drama and it's all about whether or not I believe the behaviour" (Kameramann Jeff Cronenweth; Making-of: *The Social Network* visueller stil 03:38-03:43). Um den Charakteren glauben zu können, entschieden sich Fincher und der Kameramann Jeff Cronenweth (mit dem er bereits bei *Fight Club* zusammenarbeitete) für einen möglichst realistischen Look. Hierzu wurde der Harvard Campus, auf dem viele Szenen spielen, natürlich dargestellt. Hier herrschen vor allem dunkle Brauntöne und weiße Wände, die durch viel Kunstlicht leicht gelblich wirken. Durch den Einsatz vieler Practicals ist das Licht erklärbar<sup>5</sup> und natürlich gehalten. Mit dem Licht als Stilmittel wird auch in der Situation zum Schluss des Films gespielt, als den Helden eine schlechte Nachricht erreicht und im Hintergrund das Deckenlicht ausgeschaltet wird (R: Fincher 2010, 01:49:55).

Um eine besondere Tiefenschärfe zu erreichen, entschieden sich Fincher und Cronenweth dazu, die Blende der Kamera weiter zu öffnen und mit ND Filtern gegenzuarbeiten, damit nicht zu viel Licht den Chip der Kamera erreicht. Somit konnte der Blick des Zuschauers auf bestimmte Dinge im Bild besser gesteuert werden. Um diese Technik gut verwenden zu können, entschieden sich beide für die Kamera 'Red One', auf der das Clipping in den Highlights geringer ist.

Fincher-typische Stilmerkmale sind auch hier zu finden. Stativaufnahmen und Fahrten dominieren den Film und es wird dieser Stil nur durch eine Einstellung mit einer Handkamera unterbrochen, die handlungsbezogen eingesetzt ist. Die Untersicht wird hier deutlich seltener verwendet, als in den früheren Fincher Filmen, da die Bedrohlichkeit durch die Enge des Raumes keine Rolle spielt.

## **5.2.4 Art der Montage**

### **Alien 3 (1992)**

Fincher geht mit Actionszenen anders als seine beiden Vorgänger um. Anstatt Plansequenzen oder unterschrittene Szenen mit Handkamera zu sehen, die den Zuschauer mit in die Handlung einbeziehen, hebt Fincher die Anzahl der Schnitte an, bleibt aber bei nur teils geschwenkten Stativaufnahmen und einigen Fahrten (R: Fincher 1992, 00:38:33-00:39:31).

Der Film weist mehrere Parallelmontagen auf, die häufig so aufgebaut sind, dass in einer Handlung ein Gespräch stattfindet und in der anderen eine sehr tempo-

---

<sup>5</sup> es existiert kein unlogisches Licht

reiche Szene (R: Fincher 1992, ab 00:54:30). Genau nach diesem Muster funktioniert auch die Eröffnungsszene, bei der die Ursache für den Absturz der Raumkapsel mit den 'Credits' auf schwarzen Weltraumbildern unterschritten ist. Frank Schnelle führt aus, dass eine große Stärke Finchers darin besteht, die "Ereignisse auf charakteristische Detailaufnahmen zu reduzieren und mit winzigen Andeutungen blitzschnell klarzustellen, was erzählt wird" (2002, S.48). Dies findet unter anderem in der Titelsequenz Bestätigung.

### **Sieben (1995)**

Im Film gibt es mehrere Parallelmontagen. Alle sind so aufgebaut, dass die beiden Detectives etwas ermitteln oder auf Spurensuche sind und dabei deutlich wird, wie grundverschieden sie arbeiten und sich verhalten. Durch diese Montagechnik bekommt der Zuschauer einen noch direkteren Vergleich der beiden Charaktere, dessen Unterschied für die Handlung des Films entscheidend ist. Die Verfolgungsjagd wird ebenfalls durch eine Parallelmontage erzählt, bei der sich weitere Unterschiede der Figuren herausstellen (R: Fincher 1995, ab 01:06:03). Eine weitere Parallelmontage gibt es im Verhör von Zeugen; damit wird noch einmal speziell der Unterschied in der Verhörtechnik der beiden Detectives erkennbar (R: Fincher 1995, ab 01:22:50).

Kurz bevor Mills Doe erschießt, unterschneidet Fincher die Szene mit zwei Frames von Tracys Gesicht in einer Großen-Einstellung (R: Fincher 1995, 01:55:18). Dies ist der endgültige Auslöser für Mills zu schießen. Fincher spielt hierbei mit dem Zuschauer, weil er ihn hoffen lässt, es gebe doch noch eine positive Wendung. Eine Vermutung ist, dass Fincher in seiner Zeit als Werberegisser gelernt hat, Dinge auf den Punkt zu bringen und in einer kurzen Zeit viel zu erzählen. Dies gelingt ihm in seinen Filmen ebenfalls, indem er sehr kurze Bilder zwischenschneidet, wie beispielsweise das Gesicht von Tracy Mills oder aber auch Tylor Durden in *Fight Club*. Bei Beier heißt es außerdem, dass "[k]ein anderer Regisseur des Gegenwartskinos versucht, derart unnachgiebig, immer wieder jene Sekundenbruchteile einzufangen und abzubilden" (Beier, 2002, S.93f).

### **The Game (1997)**

Parallelmontagen wie in Finchers anderen Filmen finden sich hier weniger. Die Deutlichste ist sicherlich, als der Held in seinem Auto nach Hause fährt und Aufnahmen unterschritten sind, in denen er als Kind ebenfalls im Auto sitzend nach Hause gefahren wird. Der Grund für fehlende Parallelmontagen liegt darin, dass

der Zuschauer den Kontakt zum Helden nicht verlieren soll und es keine Szene ohne den Helden gibt.

Auch in *The Game* wird in Actionszenen lediglich die Schnitzzahl angehoben. Der Kamerastil bleibt gleich. Besonders deutlich wird der Stil, als Nicholas versucht, in seinem Hotelzimmer Spuren zu beseitigen. Dort steigt die Anzahl der Schnitte rasant, wodurch dem Zuschauer klar wird, in welcher angespannten Lage sich der Held befindet und wie hektisch die Situation für ihn ist (R: Fincher 1997, 00:57:48-00:58:24).

### ***Fight Club* (1999)**

In einer Montage veranschaulicht Fincher das einseitige und langweilige Büroleben in dem Jack gefangen ist, gepaart mit einem kapitalistischen Touch (Browning 2010, S.105). Hier zeigt sich wieder seine Kunst, indem er darum weiß, mit Details in kurzer Zeit sehr viel zu erzählen.

"Fincher had a lot of fun playing with the frame". Diese Aussage begründet Mayshark indem er die Szenen, in denen Tyler und Jack in die Kamera sprechen, anführt. Außerdem wird darauf hingewiesen, dass Tylers Beruf als Rollenwechsler im Kino, bei dem er in Familienfilme teils einen Frame aus Pornofilmen unterschritten hat, auch von Fincher direkt vor dem Schlussbild verwendet wird, da Fincher jenes Bild auch in seinen Film schneidet (2007, S.169). Genau diese Technik benutzt Fincher außerdem am Anfang des Films als Jack beginnt, seine Geschichte zu erzählen. Hier schneidet Fincher mehrfach einen Frame von Tyler Durden in die Szene. Zuschauer sind irritiert, haben aber keine Möglichkeit zu erkennen, was unterschritten wurde.

### ***Panic Room* (2002)**

Wie in vielen Fincher Filmen wird auch in *Panic Room* Action durch die Bewegungen der Schauspieler und vor allem durch die Anhebung der Schnitte verdeutlicht. Deutlich zu erkennen ist der Einsatz von Parallelmontagen. Durch diese ist es möglich, sowohl die Geschichte der Heldin, als auch die der Antagonisten gleichzeitig zu erzählen.

### ***Zodiac* (2007)**

Die von Fincher häufig eingesetzten Parallelmontagen gibt es auch bei *Zodiac* mehrfach.



### **Benjamin Button (2008)**

Auch hier setzt Fincher Parallelmontagen ein. Oft werden diese verwendet, um gleichzeitig Ereignisse von Benjamin und Daisy zu zeigen. Der Schnitt insgesamt ähnelt etwas Finchers früheren Musikvideos, bei denen die Bilder durch langsame Fahrten ähnlich aufgebaut und geschnitten waren.

### ***The Social Network* (2010)**

Kirk Baxter, der Cutter, der Fincher seit seiner „Musikvidoezeit“ begleitet, vergleicht Finchers Wunsch zu schneiden mit altenmodischen und fast Hitchcock-artigen Regeln. Fincher wünscht sich das Festhalten an Grundregeln des Films: Z.B. keine Achsensprünge oder direkten Einstieg durch eine Große in eine neue Szene. (Making-of: *The Social Network*, Schnitt 01:07-01:25). Baxter betont, dass er und sein Kollege Angus Wall diese Regeln zwar befolgen, aber die Anzahl der Schnitte dennoch sehr hochgehalten haben. Durch die schnelle Montage zu Beginn bekommt man einen tiefen Einblick in das Leben der Studenten, der Verbindungen und vielem, das in der weiteren Handlung relevant ist.

Der Sounddesigner Ren Klyce, der seit *Sieben* mit Fincher arbeitet, betont Finchers perfektionistischen Drang in allen Ebenen des Films. So wollte Fincher die Einstellung einer Figur mit dem Ton aus einer anderen Einstellung und einzelnen Wörter aus einer dritten Einstellung kombinieren. (ebd., 09:08).

## **5.2.5 Filmmusik**

### ***Alien3* (1992)**

Den Soundtrack zum Film *Alien3* schrieb Elliot Goldenthal. Ca. ein Jahr lang kreierte er in enger Zusammenarbeit mit Fincher eine Musik, die auf der Grundlage der Geräuschkulisse und der Atmosphäre des Films beruht (Smith 2012, S.19).

### ***Sieben* (1995)**

Den Score zum Film *Sieben* schrieb Howard Shore. Shores Soundtrack ist sehr dunkel, mit alternierenden Rhythmen. Fincher war wichtig, die Musik überall und immer zu spüren. "I wanted to exhaust the audience with sound", verrät Fincher in einem Interview (Swallow 2003, S.73). Den Titelsong 'Closer', der seinen Platz im Vorspann findet, schrieb die Band 'Nine Inch Nails'.

### ***The Game (1997)***

Fincher und sein Komponist Howard Shore entschieden sich in vielen Situationen auf den Einsatz von Musik zu verzichten. Laut Fincher verstärke diese teils nur das Gefühl in einem Film zu sein und dies widerspreche seinem Drang zur Realitätsnähe. Besonders deutlich wird es in der "final scene" als der Held versucht Selbstmord zu begehen und auf Musik bewusst verzichtet wird (ebd., S.103). Durch das Piano-Stück zu Beginn des Films vermittelt Shore "hollowness of [Van Orten's] life and something uneasy" (Browning 2010, S.96).

### ***Fight Club (1999)***

Die Musik des Films wurde von 'The Dust Brothers' geschrieben. Fincher war bei diesem Film mehr auf einen ungewöhnlichen und schrillen Soundtrack aus, der einen Hang zum Techno zeigte.

Der Moment als Jack eingeladen ist zu weinen, wird von klösterlichem Chorgesang begleitet, der auf eine religiöse Offenbarung hindeutet. Reflektiert wird das von den Mustern, die die Tränen auf Bobs T-Shirt hinterlassen, die einer Gestalt eines Engels ähneln (ebd., S.109).

### ***Panic Room (2002)***

Mit *Panic Room* wurde zum dritten Mal ein Fincher Film mit Howard Shores Musik unterlegt. Sein bedrohlich klingendes Hauptthema ist bereits im Vorspann zu hören.

### ***Zodiac (2007)***

Komponist der Filmmusik bei *Zodiac* war David Shire. Fincher wollte ursprünglich keinen geschriebenen Soundtrack zum Film, sondern sich der Musik aus der Zeit, in dem der Film spielt, bedienen. Als im Schnitt festgestellt wurde, dass es neben den Songs, die schon im Film verbaut waren, an einigen Stellen an Musik mangelte, kreierte Shire für jeden Charakter in den unterschiedlichen Handlungssträngen des Films ein Thema und wählte ein Instrument, dass jenem zugeordnet wurde (Smith 2012, S.61).

### ***Der seltsame Fall des Benjamin Button (2008)***

Die Musik zum Film schrieb der Franzose Alexandre Desplat. Hierbei arbeitete er mit einer besonderen Melodie, die sowohl Vorwärts, als auch Rückwärts gespielt wurde und somit starken Bezug auf die Handlung und vor allem auf den Helden nahm. Ziel von Fincher und Desplat war es, einen Soundtrack zu schaffen, der ohne explizite Wahrnehmung der Zuschauer einsetzt und wieder abklingt.

### ***The Social Network (2010)***

Für die Komponisten Trent Raznor und Atticus Ross war es die erste Arbeit als Filmkomponisten. Die Zusammenarbeit mit Fincher war so erfolgreich, dass sie sich auf alle seine weiteren Filme bis heute fortsetzt. Für den einzigartigen Sound wurden Synthesizer verwendet, deren schiefe Töne mit Störgeräuschen und anderen, sauber gespielten Instrumenten verbunden wurden.

Trent Raznor betont das musikalische Hauptthema, das während des Vorspanns gezeigt wird und hält den Zuschauer davon ab, den kommenden Film für einen klassischer „Collegemovie“ zu halten. Er lässt ein Gefühl der Unsicherheit und Spannung entstehen und weckt Interesse an der Hauptfigur. Das Thema spiegelt die Einsamkeit des Helden wider und wird wiederholt aufgegriffen, wenn im Verlauf der Handlung das Gefühl der Einsamkeit und eine gewisse Tragik ermittelt werden soll. Um aber auch eine Entwicklung des Helden zu zeigen, habe man verschiedene Pianos aufgenommen und die Entfernung des Mikrofons zu den Instrumenten verändert (Making-of: *The Social Network*, Musik 15:04-15:32).

Auf Finchers Film *Verblendung* wird im Folgenden unter den Gesichtspunkten einer strukturfunktionalen Filmanalyse eingegangen.

## 6. Analyse des Thrillers *Verblendung*

*Verblendung* (*The Girl with the Dragon Tattoo*) ist ein Thriller nach der Romanvorlage des gleichnamigen Buches von Stieg Larsson, bei dem der Regisseur David Fincher Regie führte. Das Buch, dessen schwedischer Titel wörtlich übersetzt "Männer, die Frauen hassen" heißt, wurde bereits 2009 im Rahmen einer schwedisch, dänisch, deutsch, norwegischen Co-Produktion vom dänischen Regisseur Niels Arden Oplev unter dem Titel "*Verblendung*" verfilmt (Pierce 2011, S.189). Da Fincher sich in seinem Film mehr an Oplevs Film, als am Buch orientiert, ist *Verblendung* eher ein Remake als eine Neuverfilmung (Suchsland 2012, S.39). Finchers 90 Millionen Euro teurer Film lief ab 20.12.2011 in den Kinos der USA. Das Box office beträgt bis heute 232,62 Millionen Dollar (Box Office Mojo, o.J.). Für die Hauptrollen wurden James Bond Darsteller Daniel Craig und Rooney Mara verpflichtet. Weiterhin zusehen sind Christopher Plummer, Robin Wright und Stellan Skarsgard.

### 6.1 Handlung

#### 6.1.1 Inhalt

Der Journalist und Mitinhaber der schwedischen Zeitschrift Millennium Michael Blomquist wird wegen Verleumdung des Großindustriellen Hans-Erik Wennerström zu einer hohen Geldstrafe verurteilt; doch mehr noch als das Geld schmerzt ihn die Tatsache, in der Öffentlichkeit seinen guten Ruf beschädigt zu sehen.

Mit der Aussicht sich zu rehabilitieren, nimmt Michael den Auftrag des wohlhabenden Henrik Vanger an, das Verschwinden dessen vor 40 Jahren verschollene Nichte Harriet aufzuklären. Vanger gibt vor, belastendes Material zu Wennerströms kriminellen Aktivitäten zu besitzen, das Michaels Darstellung in der Presse bestätigen kann.

Michaels Verlagspartnerin Erika, mit der er ein Verhältnis hat, ist schwer getroffen von der Nachricht, dass er Stockholm verlassen wird, um in Hedestad, dem Heimatort des Vanger-Clans nach dem Verschwinden von Harriet zu forschen. Um seine Ermittlungen verdeckt führen zu können, wird er den Familienmitgliedern als Verfasser der Biographie von Henrik Vanger vorgestellt.

Zur Überprüfung Michaels persönlicher Eignung für diese Aufgabe wird Lisbeth Salander, eine freie Mitarbeiterin eines Sicherheitsunternehmens, von Vangers Anwalt beauftragt, einen detaillierten Bericht anzufertigen. Lisbeth ist eine ungewöhnliche Erscheinung: Gothiclook, gewalttätige Vergangenheit, für unzurech-

nungsfähig erklärt und unter staatlicher Vormundschaft stehend – und dabei hoch intelligent.

Nachdem Lisbeths bisheriger Vormund, mit dem Sie eine tiefe Zuneigung verbunden hat, einen Schlaganfall erleidet, wird ihr ein neuer Betreuer zugewiesen: Ein skrupelloser Mann, der sie sexuell nötigt, vergewaltigt und sie mit der ihm verliehenen Macht als Vormund erpresst. Durch Negativerfahrungen eher gestärkt als gebrochen gelingt es Lisbeth, das Blatt zu wenden. Sie rächt sich, indem sie ihren Peiniger durch einen Elektroschocker außer Gefecht setzt, sich für die selbsterlebten Misshandlungen rächt und ihm die Brust mit dem Satz „I’m a rapist pig“ tätowiert. Mit Hilfe eines verborgen aufgenommenen Videos ihrer Vergewaltigung und unter Androhung dessen Veröffentlichung kann Sie ihrem Peiniger entkommen und wieder ein selbstbestimmtes Leben führen.

In einem Gespräch mit Vangers Anwalt erfährt Michael von dem Bericht, der über ihn angefertigt wurde und entdeckt, nach anfänglichem Ärger darüber, Sympathien für Lisbeth. Um ihre Fähigkeiten als Ermittlerin zu nutzen, erzählt er ihr von Hinweisen aus Harriets Aufzeichnungen zu rätselhaften, martialischen Bibelzitate; damit kann er Lisbeths Interesse wecken und sie für eine Zusammenarbeit gewinnen.

Die meisten Familienmitglieder begleiten Michaels Arbeit mit Skepsis, als ahnten sie die wahren Gründe seines Aufenthalts in Hedestad und äußern die Vermutung, dass Harriet einem Verbrechen zum Opfer gefallen ist. Allein Martin Vanger, Neffe von Henrik Vanger und Geschäftsführer des Familienunternehmens begegnet Michael freundlich und sichert ihm seine Unterstützung zu. Da eines der Familienmitglieder, Harriets Cousine Anita, nicht in der Heimat geblieben ist, macht sich Michael nach London auf, um sie zu befragen – jedoch ohne Ergebnis. Anita ist nach Harriets Verschwinden nach England gegangen und hat seither keinerlei Kontakt zu ihrer Familie.

Nach umfangreichen Ermittlungen trifft Lisbeth in Hedestad ein und berichtet Michael, dass die rätselhaften Bibelzitate mit einer Mordserie an jungen Frauen in Zusammenhang stehen könnten, die sich bereits über viele Jahre erstreckt. Mittlerweile ereignen sich bedrohliche Dinge: Michael wird auf einem seinen Erkundungsgänge angeschossen und am Morgen danach finden Lisbeth und er die Katze, derer er sich im Winter angenommen hatte, grausam zerstückelt vor seiner Haustür. Lisbeth und Michael ist klar, dass sie den Hintergründen um Harriets Verschwinden näherkommen. Ihre enge Zusammenarbeit hat eine sexuelle Beziehung zur Folge, die ganz wesentlich von Lisbeth ausgeht.

Für weitere Fortschritte zur Aufklärung des Falls sind Recherchen in den Unterlagen des Vanger-Konzerns notwendig. Dabei entdeckt Lisbeth, dass Martins

Vater, der frühere Firmenrepräsentant Gottfried Vanger, zur Zeit der Morde an den jeweiligen Orten der Verbrechen war und nach dessen Tod die Mordserie offenbar von Martin weitergeführt wird.

Zur gleichen Zeit durchsucht Michael das Haus von Martin Vanger, den er mittlerweile für verdächtig hält. Als Martin unverhofft nach Haus kommt, stellt er Michael zu Rede, bedroht ihn mit einer Pistole und zwingt ihn, eine im Keller befindliche Folterkammer zu betreten. Dort gesteht er weitere Morde, nur mit dem Verschwinden Harriets hat er offenbar nichts zu tun. Er ist im Begriff Michael bestialisch zu töten, als im allerletzten Augenblick Lisbeth erscheint und Martin mit einem Golfschläger niederschlägt. Als Martin, von Lisbeth verfolgt, entkommen will, verunglückt er tödlich mit seinem Wagen.

Da immer noch unklar ist, was seiner Zeit mit Harriet passiert ist, sehen Michael und Lisbeth die einzige Chance in einer weiteren Befragung Anitas in London. Dabei entdecken Sie, dass sie es nicht mit Anita zu tun haben, sondern mit Harriet, die nach einem Unfall Anitas in ihre Rolle geschlüpft ist. Harriet ist vor 40 Jahren vor ihrem Vater und ihrem Bruder geflohen, die sie wiederholt missbraucht haben. Michael überzeugt sie davon, mit nach Schweden zu kommen, wo sie wieder mit ihrem geliebten Onkel Henrik zusammentrifft.

Für Michael gibt es eine unliebsame Überraschung: die versprochenen Informationen über Wennerströms kriminelle Machenschaften erweisen sich als verjährt und damit unbrauchbar. Doch Lisbeth hat mit ihren nicht immer legalen Fähigkeiten Zugang zu geheimen Konten Wennerströms erhalten und gibt Michael die detaillierten Informationen weiter. Er schreibt erneut einen Artikel in der Zeitschrift Millenium und schafft es, dass gegen Wennerström ermittelt wird; damit ist sein guter Ruf wiederhergestellt.

Lisbeth reist derweil mit falscher Identität von Land zu Land und plündert Wennerström milliarden schwere Konten. Daraufhin wird Wennerström von seinen Komplizen ermordet.

Wieder zurück in Schweden hat Lisbeth für Michael ein Weihnachtsgeschenk besorgt und gesteht gegenüber ihrem früheren, erkrankten Betreuer, jemanden kennengelernt zu haben. Bevor sie Michael das Geschenk übergeben kann, sieht sie ihn mit seiner Verlagspartnerin Erika in inniger Umarmung aus dem Haus kommen und erkennt, die Beziehung zwischen sich und Michael falsch eingeschätzt zu haben. Enttäuscht wirft sie das Geschenk in einen Müllcontainer und fährt mit ihrem Motorrad davon.

### 6.1.2 Struktur

Die Struktur des Films ist sehr komplex. Fincher spricht in seinem Audiokommentar von einem Film, der in fünf Akte unterteilt ist. Statt des typischen Dreiakters sieht er die Notwendigkeit des Fünfaktors vor allem in der Wennerström-Affäre zu Beginn und zum Ende des Films. So gesehen ist die Geschichte um die Familie Vanger ein Dreiakter, eingeschlossen in die Rahmenhandlung der Wennerström-Affäre (R: Fincher 2011, 00:10:14-00:10:27).

Eine weitere Besonderheit des Films ist, dass die beiden Hauptcharaktere Michael Blomquist und Lisbeth Salander erst nach über einer Stunde aufeinandertreffen. Für Fincher typisch weiß der Zuschauer immer nur so viel wie die beiden Helden, da es nur sehr wenige Szenen im Film ohne deren Beteiligung gibt. Während des gesamten Films werden Rückblenden unterschritten, um die Geschichte um Harriets Verschwinden zu veranschaulichen. Die Rückblenden sind durch einen anderen Look für den Zuschauer klar erkennbar gestaltet und führen somit nicht zu Irritationen. Der Film enthält auffallend viele Montagen, die die Darstellung der Detektivarbeit der beiden Helden durch viele Detailsinstellungen und schnelle Schnitte unterstützen.

Der Film beginnt mit einem Telefonat zwischen Henrik Vanger und dem Polizisten Morell, das dem Zuschauer zunächst weniger Informationen, als vielmehr einen ersten Eindruck von dem Film geben kann. Im Anschluss folgt der für Fincher typische Vorspann, in dem sich viele Motive des Films in einer abstrakten Form darstellen.

Der erste Akt des Films beschäftigt sich mit der Einführung der Figur Michael Blomquist. Im Zuge dessen wird sowohl seine Arbeit als Journalist, die Wennerström-Affäre, als auch seine Beziehung zu Erika Berger klar. Lisbeth Salander wird ebenfalls im ersten Akt eingeführt, wobei der Zuschauer kaum etwas über sie erfährt.

Der zweite Akt beginnt mit der Beauftragung Michaels, Nachforschung über Harriets Verschwinden anzustellen. Während Michael nach Hedestad zieht und der Zuschauer durch ihn die Umgebung, die Familie Vanger und deren Beziehung zueinander kennenlernt, durchlebt Lisbeth den Zwischenfall mit ihrem neuen Vormund. Die dramatische Handlung und die schockierenden Bilder offenbaren dem Zuschauer detailliert, welcher Mensch hinter der Fassade Lisbeths steckt; hier weiß der Zuschauer mehr als Michael. Über den von Lisbeth verfassten Bericht zu Michaels Privatleben kommt es zur Begegnung der Hauptakteure.

Mit dem Entschluss zur Zusammenarbeit der Beiden beginnt der dritte Akt. Hier werden die Ermittlungen dargestellt, die letztlich in die Überführung Martins als

Täter münden und in der Verfolgungsjagd mit seinem Tod den Höhepunkt des Films zeigt. Auch in diesem Akt dominiert die Figur Lisbeth das Geschehen.

Der vierte Akt ist vergleichsweise kurz und zeigt das Aufspüren der noch lebenden Harriet und das Wiedersehen zwischen ihr und Henrik.

Im fünften Akt wird der Handlungsfaden aus der Anfangsphase des Films wieder aufgenommen und die Wennerström-Affäre durch Lisbeths Fähigkeiten zu einem für Michael glücklichen Ende gebracht. Die Schlusszene mündet in Lisbeths vergebliche Hoffnung auf eine gemeinsame Zukunft mit Michael.

Die Handlung des Films ist auf die Figuren fokussiert und nicht auf den Plot. Dies ist daran festzumachen, dass den Figuren im Laufe des Films vieles widerfährt, dass in keinem Zusammenhang mit dem Hauptplot steht: Der Suche nach Harriet und Aufklärung der Mordserie. Zudem wird diese These durch Finchers Aussage gestützt, der Film sei kein Thriller über einen Serienmörder, sondern ein Film über die beiden Helden, denen vieles widerfährt und die eine seltsame Liebesbeziehung eingehen (Fincher Fanatic, 2012, S.206).

## 6.2 Erzählstruktur

Eine personale Erzählform führt den Zuschauer durch den Film. Diese ist nicht durch ein voice over (Erzählerstimme) unterstützt, sondern äußert sich in der Form, dass immer einer der beiden Helden bei seiner Geschichte begleitet wird.

Beide Helden werden durch Parallelhandlungen begleitet und spät im Film zusammengeführt. Dadurch gelingt es Fincher dem Zuschauer einen Wissensvorsprung auf die beiden Charaktere zu geben und vor allem Lisbeth besser zu kennen, als Michael sie kennt. Es gibt wenige Momente im Film, in denen dieser Erzählstil gebrochen wird und eine auktoriale Erzählstruktur einsetzt. Ein gutes Beispiel dafür: Der Zuschauer sieht, als er durch die Helden von Martins Täterschaft erfährt, wie dieser erst zu Michaels Haus und dann zu sich nach Hause fährt. In dieser Situation kreiert Fincher Suspense, was er sonst äußerst selten tut, da er für seine Filme häufig eine personale Erzählform wählt. An dieser Stelle scheint ihm der Suspense jedoch wichtiger, da er dadurch Michaels Hilflosigkeit herausstellen kann.

Durch die wechselnden Jahreszeiten erfährt der Zuschauer, wie viel Zeit im Film vergangen ist. Verstärkt wird dies dadurch, dass sowohl am Anfang, als auch am Ende des Films Weihnachten ist.



## 6.3 Figuren

### 6.3.1 Lisbeth Salander

"[...] ein Instinktwesen, hart und zugleich ungemein verwundbar, eine erotische aktive Cyber-Porn-Figur und Rächlerin, die im selben Moment immer eine Gezeichnete ist, ein Opfer - ohne dass das eine das andere erklärt oder gar rechtfertigt" (Suchsland 2012, S.39).

Lisbeth Salander ist Anfang zwanzig und arbeitet als freie Mitarbeiterin im Bereich Recherche für die Sicherheitsfirma 'Milton Security'. Ihr Erscheinungsbild ist besonders: Ihr Gothiklook (Schwarze Kleidung, Piercings, Tattoos) wirkt wie eine Schutzhülle hinter der sich ein kleines Mädchen versteckt. Lisbeth hat keine Freunde oder Familie.

Als Mündel des Staates ist sie einem Vormund zugeteilt, mit dem sie eine Beziehung aufgebaut hat, die einer Beziehung zwischen Großvater und Enkel gleicht. Sie sorgt sich um ihn und er sich um sie. Durch die plötzliche Erkrankung des Vormunds hat der Zuschauer die Möglichkeit, ihr beim Verarbeiten des Vorfalls und dessen Folgen zuzusehen und einen der tiefsten Einblicke in das Innere Lisbeths zu erlangen. Hier zeigt sie, dass es eine zärtliche Seite und fürsorgliche Seite an ihr gibt - sie wischt ihm nach seinem Schlaganfall vorsichtig den Mund ab und spielt geduldig mit ihm Schach. Ihm erzählt sie auch von Michael und wie sehr sie ihn mag.

Auf Fremde wirkt Lisbeth eher Schroff und unsympathisch, was auch die Aussage ihres Chefs Armanski widerspiegelt. Er möchte, dass sie von Zuhause arbeitet und keinen Kundenkontakt hat, sorgt sich aber um sie und versucht sie gegenüber anderen Menschen zu schützen. Sowohl als sie Henriks Anwalt Frohde kennenlernt, als auch beim Aufeinandertreffen mit Martin stellt sie sich nicht vor, sondern weicht einem Körper- und Augenkontakt aus. An Michael allerdings entdeckt sie schnell eine Seite, die ihr gefällt. Doch auch am ersten sexuellen Kontakt der beiden lässt sich ihr Verhalten klar wiedererkennen. Obwohl beide sich noch nie berührt haben, zieht sie sich vor ihm aus und schläft mit ihm ohne vorher je eine Andeutung diesbezüglich gemacht zu haben. Die Schauspielerin Rooney Mara sagt, dass viele Figuren im Buch "very sexual characters" sind, die nur auf verschiedene Weise agieren, um ihre sexuellen Wünsche auszuleben (Pierce 2011, S.188).

Über Lisbeths Vergangenheit erfährt der Zuschauer im Verlauf des Films zahlreiche Details. Sie wurde zum Mündel des Staates, da sie im Alter von 10 Jahren ihren Vater bei lebendigem Leibe verbrannte. Durch die Ausführungen ihres neuen Vormunds Bjurman erfährt der Zuschauer zudem, dass sie in ihrer Kindheit

und Jugend oft gewalttätig war und viele Straftaten begangen hat. Er droht ihr wiederholt damit, sie wieder in die Psychiatrie einweisen zu lassen. Wie sehr Lisbeth davor Angst hat, lässt sich daran erkennen, dass sie sich nicht gegen Bjurman wehrt, sondern zunächst alles erträgt. In der Auseinandersetzung mit dem Dieb ihrer Tasche, der ihr eigentlich körperlich überlegen ist, zeigt sie, dass sie sich wehren könnte, wenn sie wollte und verstärkt damit die Momente, an denen sie es bewusst nicht tut.

Am Beispiel der beiden Vergewaltigungsszenen in Bjurmans Wohnung, lässt sich am meisten von ihrer Persönlichkeit erkennen: Als sie von ihm vergewaltigt wird, zeigt sie ihre schwache Seite, ihre Zerbrechlichkeit und vor allem die Tatsache, dass ein Teil von ihr noch immer ein Kind ist. Fincher gab ihr oft die Anweisung, sich vorzustellen sie wäre ein 14-jähriger Junge. Im Zuge dessen trug er ihr auf, Skateboard Unterricht zu nehmen, um ihre Haltung der eines solchen Jungen anzupassen (Making-of: *Verblendung* Kapitel: Lisbeth Salander 09:06-09:18). Fincher weist außerdem darauf hin, dass ihre Schreie während der Vergewaltigung nach den Schreien eines solchen Jungen oder zumindest sehr kindlich klingen (Making-of: *Verblendung*; Kapitel: Rape Revenge 09:57-10:07). Die Vergewaltigung von ihr an ihm zeigt die psychopatische Seite von Lisbeth; hier wirkt sie bedrohlich und hemmungslos gewalttätig. Dennoch wendet sich der Zuschauer nicht von ihr ab - verurteilt sie nicht für ihre Tat, die als gerechtfertigtes Heimzahlen empfunden wird. Sie ist wie viele Helden in Finchers Filmen auf sich gestellt und versucht die Situation alleine durchzustehen, da sie von niemandem Hilfe zu erwarten hat.

Lisbeth hat eine sehr gute Auffassungsgabe; ihr photographisches Gedächtnis wird wiederholt dargestellt. Ihre Abneigung gegenüber Bürokratie zeigt sie im Umgang mit der Archivmitarbeiterin des Vanger Konzerns. Diese Abneigung könnte durch alle Verfahren bezüglich Vormundschaft und Sorgerecht, die sie in ihrem Leben erdulden musste, begründet sein.

Da der Film voller Männer ist, die versuchen, Kontrolle über andere Menschen zu übernehmen, wirkt Lisbeth Salander beinahe wie eine "feministische Ermächtigungsfantasie" (Mihm 2012, S.35). Mara selbst vergleicht ihre Rolle mit der Pipi Langstrumpf des 21. Jahrhunderts (Pierce 2011, S.190).

### **6.3.2 Michael Blomquist**

Michael Blomquist ist Journalist und Mitherausgeber der Zeitschrift Millenium in Stockholm. Er ist Ende 40, geschieden und hat eine Tochter, die er unregelmäßig und selten sieht. Er zeigt auch nach seinem verlorenen Prozess ein hohes Maß

an Selbstsicherheit gegenüber der Öffentlichkeit, sein inneres Empfinden offenbart sich dem Zuschauer aber z.B. durch das Rauchen, obwohl er eigentlich gerade damit aufgehört hatte. Durch den Bericht von Lisbeth erfährt der Zuschauer ebenfalls zahlreiche Details über Michael, unter anderem auch Michaels Affäre mit Erika Berger, die seine Ehe zerstörte, ihre aber nicht. Michael ist ein sexuell sehr aktiver Mensch dem es nichts ausmacht, mit zwei Frauen gleichzeitig ein Verhältnis zu haben. Wie seine jeweilige Partnerin oder ggf. deren Ehemann darüber denkt, scheint ihm gleichgültig zu sein. In seiner Beziehung zu Lisbeth fällt auf, dass er keinerlei Interesse an ihrem Leben, ihrer Vergangenheit, ihrer Person zeigt. Fincher sagt im Audiokommentar über seinen Helden, dass viele Frauen ihn umgeben, da er sehr gut zuhören kann und er ein einfühlsamer Mann ist (R: Fincher 2011, 00:11:42-00:11:58).

Dass Michael aber kein gefühlkalter Mensch ist, zeigt z.B. sein Umgang mit der Katze, die er vor der Kälte rettet, füttert und hütet. Als er die Katze dann getötet und zerstückelt findet, zeigt er echte Bestürzung.

Michaels Vorbehalte gegenüber religiösen Themen werden in mehreren Szenen deutlich. Am Beispiel des Umgangs mit seiner gläubigen Tochter sieht der Zuschauer wie sehr er sich gegen den Umgang mit Religion wehrt. Auch während der Ermittlungen kommt er durch Harriets Aufzeichnungen erneut auf das Thema Religion, das in Finchers Filmen stets einen Raum einnimmt. Der Grund für Michaels Reserviertheit gegenüber diesem Thema wird für den Zuschauer jedoch nicht ersichtlich.

Von Henrik Vanger wird Michael trotz seines verlorenen Prozesses als guter Journalist mit besonderen Fähigkeiten beim Recherchieren und Ermitteln bezeichnet. Michael ist allerdings häufig nicht so clever wie er denkt (Pierce 2011, S.187). Gerade in lebensnahen Dingen bekommt der Zuschauer oft einen unbeholfenen Helden zu Gesicht, der im Winter vier Stunden nach Nordschweden reist und in einem leichten Mantel schnell anfängt zu frieren. Ebenfalls das Feuermachen und das Erhalten eines Feuers durch einzelne Seiten von Büchern, wirken eher improvisiert und unüberlegt. Weitere Beispiele sind Michaels verunglückte Flucht aus Martins Haus und das Einstecken des Messers, durch das er sich letztlich verrät.

Michael ist sehr umgänglich und zuvorkommend und unterscheidet sich somit grundsätzlich von Lisbeth. Er ist bemüht mit seinen Mitmenschen in Harmonie zu leben. Dieses Harmoniebedürfnis hält ihn sogar davon ab, die Einladung Martins in sein Haus abzulehnen, obwohl er ahnen konnte, was ihn erwartet. Dass Martin ihm dieses Verhalten dann auch noch hämisch vorwirft, komplettiert die Niederlage des Helden.

### 6.3.3 Henrik Vanger

Henrik Vanger ist Oberhaupt des Vangerkonzerns und der Familie. Er hat bereits ein stattliches Alter erreicht, ist unverheiratet und kinderlos, hat jedoch viele Geschwister, Neffen und Nichten, die fast alle in Hedestad auf einer familieneigenen Insel wohnen. Nach eigener Aussage hasst er seine Familie. Er ist besessen von der Aufklärung eines Verbrechens, dass nach seiner Auffassung vor 40 Jahren zum Verschwinden seiner Lieblingsnichte Harriet geführt haben muss. Sein Leben war stets von dieser Obsession ausgefüllt und nichts ist ihm wichtiger als herauszufinden, was mit Harriet passiert ist.

### 6.3.4 Martin Vanger

Martin Vanger ist Geschäftsführer des Vangerkonzerns, Neffe von Henrik und Bruder der verschwundenen Harriet. Sein luxuriöses Haus, die ausgewählte Garderobe und das teure Auto zeigen ihn als erfolgreichen Geschäftsmann. Seine menschliche Seite wird von einer Frau aufgezeigt, die offenbar seit langer Zeit mit ihm ein Verhältnis hat, allerdings mit einem anderen Mann verheiratet ist. Sie beschreibt Martin gegenüber Michael als tollen, sorgsamem Mann. Martin gibt sich ausnehmend hilfsbereit und gastfreundlich. Seine Rolle als einer der Antagonisten ist über weite Teile des Films nicht erkennbar. Er ist einer der wenigen, die Michael helfen, sich in Hedestad zurechtzufinden und wohlfühlen.

Seine Schattenseite, die sich im Laufe des Films entpuppt, zeigt ihn als organisierten Frauenmörder, der mehr an planvollem, sadistischem Handeln und dem Leid seiner Opfer interessiert ist, als an Lustgewinn durch Vergewaltigung. Das anschließende Betrachten der von ihm selbst gefilmten Gewalttaten gehört zu Martins Ritual dazu.

Dass Martin die Mordserie seines Vaters weiterführt setzt voraus, dass ihm die Abgründe der Psyche seines Vaters bekannt waren. Er dürfte selbst bereits als Kind damit konfrontiert gewesen sein und übernimmt schließlich als junger Mann den Missbrauch Harriets von seinem Vater. Gegenüber Michael verurteilt er seinen Vater für die Fehler, die er bei den Morden gemacht hat, betont seine eigene Perfektion und unterstreicht damit sein psychopatisches Profil.

### 6.3.5 Harriet Vanger

Harriet Vanger ist die Schwester von Martin und die Nichte von Henrik. Zunächst erfährt der Zuschauer nur aus Henriks Erzählungen etwas über sie aus der Zeit vor ihrem Verschwinden. Sie war damals etwa 17 Jahre alt, der Liebling ihres Onkels und erlebte eine scheinbar sorglose Jugend. Erst nachdem ihre wahre

Identität aufgeklärt ist, berichtet sie von dem Missbrauch durch ihren Vater und ihren Bruder. Ihre Absicht, sich damals ihrem Onkel anzuvertrauen wurde durch unglückliche Umstände verhindert, so dass sie sich schließlich zur Flucht und einem Identitätswechsel gezwungen sah. Die Tatsache, dass sie durch eigenes Handeln ihren Peinigern entkommt und das erlebte Trauma mit den Jahren überwunden hat, macht sie zu einer starken Persönlichkeit.

### **6.3.6 Erika Berger**

Erika Berger und Michael sind Inhaber der Zeitschrift Millenium und nicht nur kollegial eng verbunden. Sie ist verheiratet, ihren Ehemann scheint ihr Verhältnis zu Michael aber nicht zu stören. Ein Beenden der Ehe kommt auch für sie nicht in Frage.

Erika wird als starke, selbstbewusste Frau gezeigt, die zwar sehr an Michael interessiert ist, ihm aber dennoch seinen Freiraum lässt.

## **6.4 Stil**

### **6.4.1 Raum und Licht**

Der Film beginnt und endet in der schwedischen Hauptstadt und belebten Metropole Stockholm. In großen Teilen findet das weitere Geschehen auf einer Insel nahe dem fiktiven, schwedischen Ort Hedestad statt, der in einem ausgeprägten Kontrast zum Hauptstadtleben sehr abgelegen und trostlos dargestellt ist.

Die Orte des Films *Verblendung* sind grundsätzlich hell. Dies lässt sich zum größten Teil durch das weite, offene Land Schwedens begründen, das zu einem großen Teil des Films durch hellen Schnee bedeckt sind. Die Außenszenen bei Nacht, die in Stockholm gedreht wurden, zeigen oftmals viele Practicals, die das Bild sehr aufhellen.

Die Wahl der Räumlichkeiten und deren Ausleuchtung schafft bzw. unterstützt Stimmungen, die die dargestellten Charaktere unterstreichen. Lisbeths Wohnung vermittelt den Eindruck einer Person ohne Fröhlichkeit, die sich von der Außenwelt abschottet. Bjurmans Wohnung mit dunklen Möbel und wenig Licht zeigt sich dem Zuschauer als stilvoll eingerichtet und verstärkt den Kontrast zwischen der bürgerlichen Fassade und den dahinterliegenden moralischen Abgründen.

Fincher spielt durch die Räume mit den Charakteren im Film. Besonders zeigt sich das in der Darstellung von Martins Haus: Die komplett gläserne Fassade des Hauses vermittelt den Eindruck, er hätte nichts zu verbergen und hätte auch gar

keine Mittel dazu. Der klinisch saubere, steril wirkende und hell erleuchtete Kellerraum erinnert mehr an einen Operationssaal als an eine düstere Folterkammer; Martins Persönlichkeit, sachlich, ruhig und organisiert, spiegelt sich darin wider. Mit detailgenauer Ausrüstung zum Foltern der Menschen, wirkt Martin eher wie ein Forscher, der Experimente durchführt, als ein wahnsinniger Serienmörder. Kameramann Cronenweth berichtet von Finchers genauen Vorstellungen über diesen Raum. Seinen Eindrücken nach ist der Raum eine Mischung aus Umkleidekabine und OP-Saal, der durch andere besondere Möbel und Dekorationen ergänzt wurde (Making-of: *Verblendung*; Kapitel: Hollywood Int. Martin's house, 05:04-05:09).

Michaels Hütte in Hedestad, in der eine Vielzahl der Innenaufnahmen gedreht sind, hat viele Fenster und weiße, hölzerne Wände, wodurch sie ebenfalls sehr hell dargestellt wird. Das deutlichste Zeichen, dass sich bei diesem Film bewusst für sehr viel Helligkeit entschieden wurde, ist die Szene in Martins Haus, bei dem der Zuschauer durch den Einbau einer Totalen einen fast komplett weißen Hintergrund durch die gläserne Fassade zu sehen bekommt. Da laut Finchers Aussage im Audiokommentar des Films diese Szene mit Hilfe eines Greenscreens gedreht wurde, entschied man sich in der Postproduktion bewusst für dieses grelle Weiß (R: Fincher 2011, ab 01:36:30).

Fincher und Kameramann Cronenweth haben sehr viel Wert auf eine realistische Beleuchtung gelegt. Mit dem Einbauen möglichst vieler Practicals wurde erreicht, das Licht aus der logischen Lichtrichtung begründet scheinen zu lassen. Die perfekte Ausleuchtung wurde nach Angaben von Cronenweth dem Realitätsdrang hintenangestellt (Making-of: *Verblendung*; Kapitel: int. blomkvist's cottage 1:54).

Generell ist die Stimmung im Film eher hell gehalten. Dies liegt neben dem Schnee in den Außenbildern auch an weißen Wänden in den Gebäuden. Dazu trägt bei, dass viel Licht durch alle Fenster scheint, das von den Wänden verstärkend reflektiert wird. Bei Nachtszenen wurde in Innerräumen sehr viel geleuchtet; damit sind die Personen und ihre Handlungen klar erkennbar. Die Situation, dass eine bedrohliche oder unbehagliche Stimmung durch Dunkelheit erzeugt wird, ist in diesem Film eher selten.

## 6.4.2 Kamera

### Kamerastil und Bewegungen

Der Kamerastil des Films ist weitgehend konsistent: Im Film sind viele Fahrten zu finden, die häufig durch die Handlung motiviert sind, indem sie dem Zuschauer ermöglichen, einen der beiden Helden bei seinen Erlebnissen zu begleiten. Oft dienen diese Fahrten auch dazu, die Helden bei ihren Recherchen oder Überlegungen zu zeigen. Besonders auffällig ist hier eine Fahrt auf Michael zu, wenn er auf Reisen ist. Sowohl im Zug als auch im Flugzeug wird er vermehrt durch eine Fahrt gezeigt, an deren Ende dem Zuschauer ein Detail offenbart wird, das zu Verständnis der Figur und deren Handlungen beiträgt (R: Fincher 2011, 00:46:13-00:46:19). Fahrten werden häufig noch durch Schwenks während der Fahrt unterstützt, die helfen, das Bild dynamischer zu gestalten. Besonders auffällig sind auch Kranfahrten, die als Establisher dienen, sowie spezielle Kranfahrten, mit denen Fincher versucht, einen besonderen Eindruck der Situation auf den Zuschauer zu übertragen. Das beste Beispiel hierfür zeigt sich in der Kranfahrt auf Lisbeth, die von ihrem Rücken über ihren Kopf geführt wird und darauf um 180 Grad dreht und sie verkehrtherum darstellt. Hier zeigt Fincher, dass durch die vorherigen Geschehnisse etwas die Figur aus dem Gleichgewicht gebracht hat und ihre Welt im wahrsten Sinne des Wortes Kopf steht (R: Fincher 2011, Audiokommentar 00:45:58-46:26).

Fast immer, wenn etwas nicht durch eine Fahrt dargestellt ist, befindet sich die Kamera auf einem Stativ. Auch hier wird teils geschwenkt, wodurch ein statischer Eindruck der Geschehnisse vermieden wird.

Eine besondere Einstellung ist eine Fahrt von der Tür weg, hinter der Lisbeth überwältigt wird. In dem Moment, wo der Zuschauer dicht an der Figur ist, zwingt Fincher ihn dazu wegzusehen und betäubt jenen somit genau wie sie (R: Fincher 2011, 00:50:54-00:50:59). Anschließend folgt eine Abblende zu einem schwarzen Standbild. Daraufhin sehen wir wie Lisbeth aufwacht und gefesselt ist. Hier scheint ein Zeitsprung stattgefunden zu haben, den sowohl Lisbeth, als auch der Zuschauer durch ihre Betäubung nicht erleben konnten. Eine fast identische Kamerafahrt von derselben Tür weg zeigt sich später, als Lisbeth Bjurman betäubt hat und ihn misshandelt. Damit bekommen beide Szenen eine enge Verbindung zueinander, obwohl sich das Opfer-Täter Verhältnis umgekehrt hat (R: Fincher 2011, 01:05:27-01:05:31).

In zwei Szenen wurde teilweise eine Handkamera eingesetzt. Zum einen ist das Lisbeths Kampf mit dem Dieb ihrer Tasche auf der Rolltreppe. Hier zeigt Fincher durch den Einsatz der Handkamera Lisbeths innere Unruhe und die Gewalt, mit

der sie ihrem Gegenüber begegnet. Die andere Szene im Film ist die Flucht und Verfolgung Martins. Hiermit wird Lisbeths Unsicherheit und Angst aufgezeigt, mit der sie durchs Haus läuft und nicht sicher sein kann, ob Martin ihr auflauert. Diese beiden Szenen werden von Lisbeths Unruhe und ihrer Dynamik verbunden. In beiden Szenen verfolgt sie ein Mann, der ihr körperlich überlegen scheint, sie jedoch nicht davor zurückschreckt; keine andere Szene zeigt sie laufend. Durch den Kamerastil werden die Ähnlichkeiten der beiden Szenen noch deutlicher herausgestellt.

Wie bereits *The Social Network* wurde *Verblendung* auf einer Kamera der Firma Red gedreht. Die damals begründete Wahl, die mit Faktoren der Tiefenschärfe betreffend zusammenhängen (s. Kapitel 5.2 Filmographie), scheint hier keine Rolle gespielt zu haben. Die Tiefenschärfe ist weder auffallend stark, noch besonders gering. Teils wird während einer Einstellung die Schärfe leicht verlagert und zeigt dem Zuschauer klar worauf er schauen soll, allerdings geschieht das eher selten. Es scheint, als wäre Fincher die Orientierung des Zuschauers im Raum ebenso wichtig, weshalb es viele Totalen gibt und diese mit wenig Tiefenschärfe dargestellt sind.

### **Untersicht, Aufsicht, Normalsicht**

Die Bildsprache bezüglich Kameraperspektiven ist relativ unspektakulär. Häufig gibt es eine untersichtige Einstellung einer Figur, wenn sie auf Akten, Computerbildschirme oder Fotos schaut, was in diesem Film sehr häufig vorkommt. Der Gegenschuss auf das Detail ist dann dem entsprechend aufsichtig. Dadurch wird aber nicht der Raum verkleinert oder die Situation für den Zuschauer bedrohlich gemacht, was in Finchers Filmen häufig durch den Einbau von Untersicht entsteht. Eine auffällige Untersicht zeigt sich an Martin in der Szene, in der er bemerkt, dass Michael um seine Schattenseite weiß. Hier lehnt Martin auf einem höheren Stuhl als Michael es tut. Michael blickt also zu Martin auf und dieser wird untersichtig gezeigt. Somit wirkt Martin bedrohlicher und mächtiger als Michael. Diesen klassischen Einsatz von Untersicht findet sich äußerst selten in Finchers Filmen. Im Gegensatz dazu ist Michael aufsichtig gezeigt, wodurch er noch kleiner und hilfloser wirkt (R: Fincher 2011, 01:51:43). Eine ähnliche Situation wird beim ersten sexuellen Übergriff Bjurmans gezeigt, als er vor Lisbeth steht, die ihm somit auch bildlich unterlegen ist.

Eine weitere Besonderheit bezüglich der Kameraperspektive zeigt die Szene als Michael den fehlenden Handyempfang in und um seine Hütte feststellt. Die Kamera begleitet ihn in einer Fahrt über die durch weißen Schnee bedeckte Wiese und geht durch eine Kranbewegung von der Normal- in die Aufsicht. Nun ist nur



noch Michael und die weiße Landschaft zu sehen, die ihn fast zu verschlucken scheint. Er ist sehr klein dargestellt und Fincher zeigt gepaart mit dem fehlenden Handynetz Michaels Verlorenheit in der Weite der Natur.

### **Einstellungsgrößen**

Der Film beginnt und endet mit einer Totalen. Bei beiden Einstellungen schneit es, dies unterstützt die erzählerische Aussage, dass ein Jahr vergangen ist.

Anders als man es von Fincher gewohnt ist, arbeitet er bei *Verblendung* mit vielen Totalen. Zum einen bekommt der Zuschauer dadurch ein Gefühl für die Einsamkeit, die viele Charaktere des Films verspüren, sowie einen Eindruck über das weite Land, in dem der Film spielt. Die häufigste Einstellung des Films ist dennoch die Nahe. Oft wird ein Gespräch zweier Personen hauptsächlich über zwei Nahe Einstellungen aufgelöst, was dafür sorgt, dass der Zuschauer ein gutes Bild von den Figuren bekommt. Dass Fincher stets behutsam und sparsam mit Großen-Einstellungen umgeht, zeigt sich auch in *Verblendung*. Nur in entscheidenden Sätzen eines Dialogs oder einer Situation wird in eine Große geschnitten, wobei diese nicht sehr lang gehalten wird.

Der Film weist außerdem sehr viele Details auf, was durch die Detektivarbeit der beiden Helden zu erklären ist. Diese werden teils so dicht aneinander platziert, dass ein Schwenk über Details viele Situationen und Zusammenhänge verständlicher macht. Durch kluges Einstreuen dieser Details ist es Fincher gelungen, den Zuschauer immer auf dem aktuellen Stand der Ermittlungen zu halten und ihn Teil der Mördersuche werden zu lassen.

Mehrfach gibt es Einstellungen, die in einer Halbtotale oder einer ähnlich offenen Einstellung beginnen und die durch eine Bewegung des Protagonisten in Richtung der Kamera zu einer Nahen oder Großen Einstellung werden (R: Fincher 2011, 00:11:40-00:11:48).

### **6.4.3 Schnitt**

Kirk Baxter und Angus Wall sind die Cutter von *Verblendung*. *Verblendung* ist "very locked down". Damit beziehen sich die Cutter auf die Statik jedes einzelnen Bildes. Durch Stabilisierung einer Menge Fahrten und Schwenks in *Verblendung* wirken diese sehr perfektionistisch und fallen kaum als Bewegung auf. Sie betonen außerdem, dass es keine Verstöße gegen bekannte Montageregeln wie der 180-Grad-Achse gibt und der Film somit keinen Achsensprung aufweist (Angus Wall in editing; Making-of *Verblendung*, 02:50-03:16).

Der Film hat sich im Laufe des Schnitts entwickelt und weist teilweise Änderungen gegenüber dem Drehbuch auf, die sich durch Kürzungen von Szenen und einer veränderten Reihenfolge der Handlung zeigen (ebd., 04:57-5:12).

Auffallend ist, dass sehr schnell geschnitten wird. Die meisten Einstellungen stehen nicht länger als fünf Sekunden und es entsteht eine Dynamik, die oft durch die Handlung motiviert ist und auch dem Zuschauer die Spannung der Geschichte in einer abwechslungsreichen Weise vermittelt.

Da es oft mehrere Parallelhandlungen gibt, die durch die verschiedenen Geschichten der beiden Helden begründet sind, werden viele Szenen im Film mit anderen Unterschnitten. Damit wird Eintönigkeit vermieden und der Zuschauer ist immer über beide Handlungsstränge informiert. Dadurch gelingt es dem Film, bei einer Lauflänge von 154 Minuten dennoch kurzweilig auf den Zuschauer zu wirken.

Match Cuts spielen in diesem Film eher eine untergeordnete Rolle. Deutlich zu erkennen ist der Übergang vom Polizisten Morell, der sich in der Flashbacksequenz eine Zigarette anzündet und auf den Morell in der Gegenwart geschnitten ist. Hiermit weiß der Zuschauer sofort, dass es sich bei ihm um den Ermittler handelt, der auch damals bereits die Untersuchungen zu der vermissten Harriet geleitet hat. Fincher selbst sagt allerdings, dass dieser Match Cut nicht geplant war, sondern erst im Schnitt entstand, jedoch gut funktioniert und ihm sehr gefällt (R: Fincher 2011, Audiokommentar 00:32:08). Ein weiterer Match Cut ist von Lisbeths an der Kamera vorbeifahrendem Motorrad auf den durch einen Seilzug hochgezogenen Michael eingesetzt, wobei der Match Cut das Tempo der einen Szene auf die andere überträgt und dafür sorgt, dass der Fluss des Films garantiert ist (R: Fincher 2011, 01:54:10).

### **Schnittbeispiel:**

Am Beispiel der Konversation zwischen Michael und Henrik Vanger beim Abendessen wird im Folgenden der Schnitt einer gewöhnlichen Dialogszene dargestellt. Im Gespräch versucht Henrik Michael davon zu überzeugen für ihn zu arbeiten und dominiert daher vom Sprechanteil klar die Szene.

Nach einer einführenden Totalen, die das Haus bei Sonnenuntergang zeigt und damit beweist, dass Henrik es geschafft hat, Michael zunächst bei sich zu behalten, wird in eine profilige Zweier-Einstellung geschnitten, die beide beim Essen zeigt. Im Anschluss folgt ein Schnitt in eine Halbnähe von Michael, dann ein Schnitt in eine Halbnähe von Henrik und ein Schnitt in die vorherige Einstellung.

Als Henrik Michaels Aussage, er könne das Rätsel um Harriet nicht lösen, widerspricht, wird Henrik in einer Nahen gezeigt, worauf ein Schnitt folgt in dem auch Michael in einer Nahen gezeigt wird. Hiermit zeigt Fincher die Gedanken der Beiden, sowie die Art und Weise beider, mit der Situation umzugehen. Als Henrik vorschlägt, Michael auf der Insel wohnen zu lassen, wird wieder in die Zweier-Einstellung geschnitten. Daraufhin wird wieder in die Halbnahen beider Figuren im Wechsel geschnitten, bis Henrik behauptet, dass es eine Möglichkeit für Michael wäre, seinem gewohnten Umfeld zu entkommen. Diese Aussage Henriks zeigt Fincher dem Zuschauer in einer Großaufnahme, die darauf hindeutet, dass dieses Argument für Michael besonders wichtig sein könnte und Henrik darum weiß. Die Reaktion Michaels wird in einer Nahen gezeigt. Als Henrik beginnt über die Bezahlung von Michael zu reden, wird wieder in die Halbnahe geschnitten und somit erzählt, dass Geld für Michael hierbei eine untergeordnete Rolle spielt und für den reichen Henrik ohnehin. Als Henrik beginnt von einem weiteren Angebot zu reden, wird in eine Große von Henrik geschnitten und zeigt dem Zuschauer bevor er weiß worum es geht, dass es etwas von Bedeutung sein wird. Im Folgenden wird innerhalb Henriks Aussage zweimal auf die Reaktion Michaels in einer Nahen geschnitten und wieder zurück auf die Große von Henrik.

Als Henrik nun von belastenden Informationen über Wennerström erzählt, wird auf ein Detail eines Tellers geschnitten, den Michael zur Seite schiebt, auf dem sehr präsent ein abgenagtes Stück Fleisch liegt. Hier visualisiert Fincher Michaels Phantasie, was er mit Wennerström anstellen könnte, wenn er ausreichend Beweise gegen ihn hätte. Um die Bedeutung dieser Information deutlich zu machen, wird hiernach auf eine Große von Michael geschnitten, die das erste und einzige Mal in dieser Szene gezeigt wird. In dieser Einstellung richtet Michael sich ein wenig auf, was seine nun veränderte Aufmerksamkeit der Sache gegenüber unterstreicht. In einer Halbnahen hätte diese Bewegung nicht als so deutlich wahrgenommen werden können.

Nach einer weiteren Großen von Henrik scheint Michaels Entscheidung getroffen, denn er wird in der folgenden Einstellung wieder aus einer Halbnahen gezeigt, die ihn von Henriks Aussage überwältigt zeigt. Henrik wird noch einmal in einer Großen gezeigt, da er abschließend ausführt, dass Michael bezüglich der Vorwürfe gegen Wennerström Recht hatte, es nur nicht beweisen konnte. Diese Information ist sehr entscheidend für den Zuschauer, da er im Weiteren davon in Kenntnis gesetzt ist, dass Michael die Wahrheit geschrieben hat.

Diese Szene zeigt die typische Schnittweise eines Dialogs in *Verblendung*. Oft wird in Halbnahen und Nahen zwischen Personen geschnitten. Für wichtige Aussagen werden Große-Einstellungen verwendet und wenn ein Thema wechselt oder sich eine Situation entspannt wird häufig in eine Totale oder Halbtotale ge-

schnitten. Es gibt auch Abweichungen von dieser Verfahrensweise, auf die zur Begrenzung des Umfangs dieser Arbeit aber nicht eingegangen wird.

#### 6.4.4 Ton

Die Tonelemente in *Verblendung* sind wie in vielen Filmen Finchers eine Besonderheit. Durch sie gelingt es dem Regisseur auf spezielle, ihm wichtige Dinge hinzuweisen und den Zuschauer Vieles noch intensiver spüren zu lassen.

Sowohl visuell, als auch auditiv sind die Flashbackszenen aus der Zeit von Harriets Verschwinden und der Gegenwart unterschiedlich dargestellt. Während in der Gegenwart eine sehr realistische Tonkulisse gewählt wurde, ist in den Flashbacks der Ton stets etwas hallend und mit einem Echo-Effekt versehen dargestellt, wodurch er deutlich abstrakter wirkt. Besonders auffallend ist diese Abstraktheit beim Geräusch des Unfalls, da es durch einen dumpfen, bassähnlichen Ton dargestellt ist, das einem Aufprallgeräusch zweier Autos nicht ähnelt. Henrik gibt dieses Geräusch aus seiner subjektiven Erinnerung wieder. Möglicherweise versucht Fincher dies mit den abstrakten Tönen zu zeigen.

In der Gegenwart sind alle Töne überwiegend in normaler Lautstärke und realistischem Klang zu vernehmen. Auffallend sind gerade zu Beginn des Films die starken Windgeräusche in Hedestad, die den Zuschauer die Kälte, die Michael fühlt, ebenfalls spüren lassen. Selbst in Michaels Hütte ist um ihn herum oft böiger Wind zu hören, der eine unangenehme fast menschenfeindliche Atmosphäre schafft. Gerade in seiner ersten Nacht in Hedestad ist dies besonders auffällig (R: Fincher 2011, ab 00:26:30). Im Laufe des Films wird es wärmer und mit zunehmender Wärme erlischt auch die äußere Geräuschkulisse. Dass im Frühling und Sommer keine Vogelstimmen oder Geräusche anderer Tiere auf der Insel zu hören sind, unterstreicht die Trostlosigkeit der Gegend und sorgt für ein entsprechendes Stimmungsbild.

Gerade zu Beginn, aber auch immer wieder im Verlauf des Films wird der Zuschauer mit Informationen aus Radio und Fernsehen versorgt, besonders zur Wennerström-Affäre. Damit werden über die Tonebene viele Informationen über Michaels Vorgeschichte gegeben, die für das weitere Verständnis der Handlung notwendig sind. Als der Zuschauer Lisbeth das erste Mal in ihre Wohnung folgt, zeigt Fincher neben ihren Gewohnheiten vor allem durch den Ton ihre Wohnsituation. Es sind viele lärmende Geräusche von umliegenden Wohnungen zu hören, vor allem auch laute Partymusik, die darauf schließen, dass Lisbeths Wohnung kein verlässlicher Rückzugsort für sie ist.

Auch sehr simple Informationen sowohl den Zuschauer als auch die Figuren betreffend werden auf der Tonebene kommuniziert: Das zweimalige Schlagen der Uhr, das den Figuren die Uhrzeit angibt, die Stimme, die Michael beim Versuch eines Anrufs informiert, er habe kein Netz. Diese Stimme ist sowohl auf Schwedisch als auch auf Englisch/Deutsch zu hören, wodurch noch einmal der Spielort des Films deutlich wird.

In der U-Bahn, als Lisbeth der Rucksack gestohlen wird, herrscht sehr viel Lärm um das Geschehen herum. Obwohl Lisbeth den Dieb anschreit, kann der Zuschauer aufgrund des Lärms fast nichts von ihrer Stimme verstehen. Will Fincher damit verdeutlichen, dass niemand ihre Schreie hört und niemand sie verstehen kann?

An einigen Stellen des Films wird durch besondere Geräusche, die aus den normalen atmosphärischen Tönen herausstechen, etwas Bestimmtes erzählt:

Als Lisbeth von Bjurman erfährt, dass ihr bisher weitgehend selbstbestimmtes Leben durch ihn drastische Einschränkungen erfahren wird, beginnen dumpfe, immer lauter werdende Geräusche, die erst durch einen Schrei von Lisbeth im Fahrstuhl enden. Fincher vermittelt mit diesem Geräusch die Wut, die sich in ihr staut und die sie nur durch einen Schrei wieder abbauen kann. (R: Fincher 2011, 00:35:40-00:35:42).

Sehr entscheidend ist auch das Störgeräusch der Bohnermaschine, dass vom Flur in das Büro Bjurmans dringt, wodurch sich beim Zuschauer ein Unwohlsein einschleicht, noch bevor jenes Lisbeth erreicht. Fincher sagt im Audiokommentar, er habe das Geräusch außerdem gewollt, um zu zeigen wie allein Lisbeth mit Bjurmann im Büro ist und dass ihr niemand helfen kann.

Eine weitere Besonderheit zeigt sich in der Szene, als Michael aus Martins Haus flieht, um nicht von jenem entdeckt zu werden. Nur durch die plötzlich stoppenden Windgeräusche bemerkt Martin, dass jemand im Haus war und eine Außentür geöffnet hat. Die Windgeräusche durch geöffnete Fenster sind bereits bei einem früheren Besuch Michael ein Thema, jedoch ähnelte das Geräusch damals eher einer schreienden Frau (R: Fincher 2011, 00:37:30). An diese Begebenheit fühlt sich der Zuschauer erinnert, als Martin im Folterkeller erwähnt, dass zum Zeitpunkt von Michaels früheren Besuchs ein Mädchen hier eingesperrt war.

### 6.4.5 Musik

In vielen Szenen von *Verblendung* wird Musik verwendet, die von Trant Raznor und Atticus Ross produziert wurde. Oft ist diese Musik, wie in den meisten Thril-

lern, nicht diegetische Musik, eine Musik, die nur vom Zuschauer und nicht von Figuren wahrgenommen wird. An einigen Stellen setzt Fincher aber auch diegetische Musik ein, die von den Figuren bestimmt und an- bzw. ausgeschaltet wird. Fincher erzählt mit Hilfe der Musik seine Handlung "musikalisch-rockig" (Suchsland 2012, S.39).

Im Folgenden wird zunächst auf den Einsatz diegetischer Musik, anschließend auf das Einsetzen nicht diegetischer Musik und letztlich auf die Schlüsselszenen eingegangen, bei denen bewusst auf Musik verzichtet worden ist.

### **Diegetische Musik**

Manche diegetischen Musikstücke in *Verblendung* sind zunächst unauffällig und nicht als solche zu erkennen. Die Musik, die Lisbeths Hacker-Freund in seiner Wohnung hört oder die Musik in der Disco, in der Lisbeth sitzt gehört zur Situation und ist somit für den Zuschauer nicht auffallend gesetzt. Bei genauer Beobachtung lassen sich allerdings Momente finden, in denen die diegetische Musik eine große Rolle spielt. Z.B. die Szene in Martins Folterkeller, in der er ein Tonbandgerät einschaltet, um mehr Freude am Foltern Michaels zu erlangen. Dieser Einsatz von diegetischer Musik zeigt sehr viel über die kranke Psyche des Antagonisten.

Ein musikalisch sehr harter Wechsel ist ein Schnitt von Lisbeths auf Michaels Handlungsstrang, bei dem sie noch von nicht diegetischer Musik begleitet wurde, er allerdings über einen MP3 Player Musik hört, den er für den Zuschauer deutlich erkennbar einschaltet (R: Fincher 2011, 00:52:49).

### **Nicht diegetische Musik**

Die nicht diegetische Musik in *Verblendung* ist überwiegend paraphrasierend. Das bedeutet, dass sie die Figuren bei ihren Handlungen begleitet und dem Zuschauer nicht durch musikalische Vorankündigungen den Fortgang der Geschichte erzählt. Eine Polarisierung der Musik existiert bei *Verblendung* nicht, da sie oft Suspense erzeugt, den Fincher bei *Verblendung* nur an einer Stelle einbauen wollte, die jedoch frei von Musik ist.

Sehr oft ist in der Musik ein Glockenspiel herauszuhören, dass vor allem Michael bei seinen Ermittlungen rund um den Harriet-Fall begleitet. Als Lisbeth mit ihrer Recherche zu Harriet beginnt, ist das Glockenspiel wieder zu hören. Wenn die Ermittler auf etwas stoßen, dass ungewöhnlich erscheint oder sie zu neuen Er-

kenntnissen führen könnte, setzt eine bestimmte Melodie ein. Diese Melodie kehrt immer dann wieder, wenn Fincher dem Zuschauer suggerieren möchte, dass dieses Ereignis nun entscheidend ist und erhöhte Aufmerksamkeit lohnend ist. Somit schafft Fincher auch musikalisch einen abwechslungsreichen Sound während der Ermittlungen, ohne ihn zu stark zu variieren.

Das Lied, das den Vorspann begleitet ist eine gecoverte Version eines Led Zepelin-Songs. Unterschied zum Original besteht neben veränderten Instrumenten vor allem darin, dass der Text von einer Frau gesungen wird, was Finchers Wunsch war. Er wollte durch den Vorspann das Innere von Lisbeth zeigen und auf die Eigenheiten ihrer Figur hinweisen (R: Fincher 2011, Audiokommentar 00:01:12-00:02:36).

Die Flashbacks haben neben dem eigenen Look und Ton auch einen eigenen Track, der sich etwas vom restlichen Soundtrack unterscheidet. Hier wurde als dominierendes Instrument die Harfe verwendet, die durch andere sanfte Töne begleitet wird. Die Flashback-Montage in der Michael die Polizeiberichte liest, wird ebenfalls von einer Harfe begleitet, allerdings diesmal mit dumpfen, dunklen Tönen unterlegt, die die Situation unheimlich und befremdlich erscheinen lassen (R: Fincher 2011, ab 00:30:05).

Die musikalische Einführung, wenn der Zuschauer zusammen mit Michael das Familienanwesen erblickt, ist eine Besondere. Hier führen zunächst schräge E-Gitarren-Sounds Hedestad mit seinem - im Film immer wiederkehrenden - Bahnhof ein. Als Michael das Anwesen erreicht, begleitet ihn ein Glockenspiel, das als Hauptinstrument des Films gelten kann. Dieses ist hier jedoch unterlegt von düsterer Begleitmusik, die der Situation etwas Horrorartiges verleiht. Fincher beteuert, er habe das Ziel gehabt, Michaels Ankunft auf der Insel an Szenen aus *Dracula* erinnern zu lassen und deshalb versucht, das Ambiente etwas düstern zu gestalten (R: Fincher 2011, Audiokommentar, 00:13:58).

Den genretypischen musikalischen Einsatz bemerkt der Zuschauer, als die diegetische Musik mit Lisbeths verlassen von Martins Haus endet und sie ihm in einer rasanten Verfolgungsjagd nachfährt. Hier ist die Musik ebenso temporeich und spannend aufgebaut, wie die Szene selbst.

Ebenfalls einen eigenen Track haben die Szenen mit Lisbeth bekommen, als sie mittels einer Montage bei ihrer Reise durch viele Banken und Hotels gezeigt wird. Fincher beschreibt die Montage als eine Art Musikvideo (R: Fincher 2011, Audiokommentar 02:18:47). Wieder hört der Zuschauer das Hauptinstrument Glockenspiel, allerdings mit einer neuen Melodie. Hinzu kommen im Laufe des Liedes schräge E-Gitarren Sounds, die stark an eine der ersten Montagen aus *The Social Network* erinnern.

Der erste sexuelle Kontakt der beiden Helden wird mit einer besonderen Melodie untermahlt. Sanftes Glockenspiel gepaart mit ebensolchen Klaviertönen zur kühlen und klar von Lisbeth gesteuerten Sexszene mutet fast wie eine Kontrapunktierung an. Diese Melodie kehrt zum Ende des Films wieder, als Lisbeth das Weihnachtsgeschenk an Michael übergeben möchte, ihn aber Arm in Arm mit Erika entdeckt (*Verblendung* ab 02:25:01). Somit könnte man den Track als die Musik einer Beziehung verstehen, die bis zum Ende nicht klar zu deuten ist.

Oft kommt im Film nicht diegetische Musik zum Einsatz, wenn Fincher die Beziehung zwischen dem Zuschauer und dem Helden festigen möchte und dieser sich genauso unwohl fühlen soll, wie der Held selbst. Meist geschieht dies in den Szenen mit Lisbeth. In ihrer ersten Szene, als sie mit Frohde und Armanski an einem Tisch sitzt, wird durch die dunkle, nicht klar gespielte Musik deutlich, wie unwohl sich Lisbeth in der Situation fühlt; durch die Musik und die Inszenierung tut der Zuschauer dies nach einer kurzen Zeit ebenfalls.

Besonders deutlich wird dieses Mittel durch das Bohnergeräusch, das bis in Bjurmans Büro dringt und von einer unheimlichen und bedrohlichen Musik über-tönt wird. Das Geräusch wird erst wieder hörbar, als Lisbeth direkt an der Maschine vorbeigeht. Es lässt sich vermuten, dass sie versucht hat, sich abzuschotten, um die Situation ertragen zu können. Um den Zuschauer besonders stark an Lisbeth zu binden, hat Fincher dafür gesorgt, dass er auch mit in ihre Welt eintaucht kann (*Verblendung* 00:44:01).

Eine ähnliche Situation erlebt der Zuschauer als Michael die tote, zerstückelte Katze findet und eine störräuschartige Musik einsetzt, die Michaels Gefühl zu der Situation ausdrückt. So erlebt der Zuschauer die Situation trotz auktorialem Erzähler auch aus Michaels Sicht (R: Fincher 2011, 01:26:07-01:26:06). Als auf Michael geschossen wird, wird musikalisch ähnlich gearbeitet. Die spannungsgeladene Musik setzt erst ein, nachdem sowohl Michael, als auch der Zuschauer einige Augenblicke Zeit hatten, die Situation zu begreifen. Durch die Musik wird Michaels anschließende Panik paraphrasiert (R: Fincher 2011, ab 01:31:54).

### **Schlüsselszenen ohne Musik**

In *Verblendung* befinden sich einige Szenen, in denen auf Musik verzichtet wurde. Am auffälligsten hierbei ist die Szene, in der Michael in Martins Abwesenheit dessen Haus durchsucht. Hier entscheidet Fincher sich bewusst gegen den Einsatz von Musik, um die Windgeräusche den Handlungsverlauf bestimmen zu lassen. Zudem würde durch eine nicht diegetische Musik eine Suspence-artige



Spannung aufgebaut werden, die Fincher vermeiden wollte. Er legte Wert auf so viel Stille wie möglich (R: Fincher 2011, Audiokommentar 01:46:24).

Häufig festzustellen sind Momente, in denen die nicht diegetische Musik inmitten einer Szene beendet wird. Besonders prägnant zeigt sich dies in Martins Folterkeller, als im Gespräch der beiden Männer die Wichtigkeit der Textstellen durch das Ausbleiben von Musik verdeutlicht wird. Um die Spannung der langen Szene trotzdem aufrechtzuerhalten, setzt zwischendrin die Musik immer wieder ein.

An einem anderen Beispiel zeigt sich das Phänomen noch etwas deutlicher: Als Martin und Michael mit Martins Freundin am Tisch sitzen und reden, spielt im Hintergrund eine Lounge-Musik. Normalerweise würde diese als diegetische Musik eingeordnet werden, doch da sie in dem Moment, als das Gespräch auf den Vorfall rund um Harriet gelenkt wird stoppt, ist sie klar als nicht diegetische zu erkennen. Durch den Wegfall der Musik wird auch hier den folgenden Textpassagen mehr Gewicht verliehen.

Die erste Actionszene, in der ein Mann im U-Bahnhof versucht, Lisbeths Rucksack zu stehlen, ist nicht mit Musik unterlegt. Wie im Kapitel Ton beschrieben, geht es hier um die Stimme Lisbeths, die sich nicht gegen den U-Bahnlärm durchsetzen kann; Musik würde diese Inszenierung stören.

Fincher sagt über seinen Film, dass er nicht daran interessiert war, einen weiteren typischen Serienkillerfilm zu drehen. Das Studio ließ sich auf seine Idee ein, einen "hard-R-rated adult franchise" Film zu machen; darauf hatte Fincher seit Beginn seiner Karriere gewartet (Making-of: *Verblendung*; Kapitel: Int. Martins house 00:31-00:52).

## 7. Fazit

David Fincher versucht in seinen Filmen in erster Linie den Zuschauer emotional an den Helden zu binden. Besonders in seinen Thrillern durchlebt der Zuschauer gemeinsam mit den Helden die Ängste und Qualen, die das Genre ausmachen; dadurch wirken Finchers Thriller oft realer als andere. Dieser Vorliebe opfert Fincher meist sogar den für das Genre typischen Suspense. Seine Thriller weisen deutliche Spuren des Neo-Noir auf: Die Helden hoffnungslos einsam, ggf. starke Frauentypen, ein dunkles Setting, anonyme Städte, teils unzuverlässige Erzähler und kein Happy End. Vor allem sein Film *Sieben* zeigt die meisten Merkmale dieser Stil-Bewegung.

Darüber hinaus sind wiederkehrende Elemente in seinen Arbeiten eine Bildsprache mit vielen Fahrten und Stativaufnahmen, mit wenig Handkamera, ein relativ dunkles Setting, ein sachlicher, den bekannten Regeln entsprechender Schnitt sowie ein in sich abgeschlossenes Intro und das Thematisieren von Religion.

In *Verblendung* finden sich die vorgenannten Merkmale zahlreich wieder: Mutige und durchsetzungsstarke Frauen, bis auf eine kleine Ausnahme kein Suspense, das in sich abgeschlossene Intro, Religion als Thema und kein Happy End.

Die Einsamkeit der Helden ist dagegen nicht durchgängig ausgeprägt. Ist sie bei Lisbeth offensichtlicher Bestandteil ihres Daseins, erlebt der Zuschauer in Michael zwar eine einsame Phase während seines Aufenthalts in Hedestad, aber sonst einen umgänglichen Mann, der mitten im Leben steht, mit Exfrau, Tochter, Freundin und zahlreichen anderen Kontakten.

Zudem gibt es Abweichungen in der sonst typischen Bildsprache. Auffällig ist die Helligkeit des Settings. Zudem ist die in allen Fincher-Thrillern vorhandene Untersicht hier kaum vertreten und wenn, dann deutlich schwächer ausgeprägt. Auch gibt es in *Verblendung* viele Totalen. Dem übergeordneten Ziel, die Gefühlswelt der Helden auf den Zuschauer zu übertragen, wird offenbar die sonst übliche Arbeitsweise untergeordnet. Die Totalen verdeutlichen die Weite der Landschaft und die Einsamkeit des Helden in der Natur. Die Untersicht, sonst oft verwendet, um den Raum zu verkleinern, wäre hier kontraproduktiv und auch in näheren Einstellungen würde der verknappte Raum dem Zuschauer nicht das gewünschte Gefühl vermitteln.

Der Schnitt ist im Gegensatz zu Finchers früheren Filmen deutlich schneller; hier setzt sich der in der Filmographie aufgezeigte Trend des immer schneller werdenden Schnitts fort.

Beim Betrachten der Filmographie David Finchers überwiegen bei allen festzustellenden Unterschieden doch eindeutig die Gemeinsamkeiten in seinen Arbeiten. Dass die Ausprägung der Arbeit mit der Zeit eine Veränderung/Entwicklung

erfährt, ist zunächst ein natürlicher Vorgang, da der für Fincher obligatorische Zeitgeistbezug zudem Veränderung einfordert. Darüber hinaus kann bei Fincher eine konsequent zielgerichtete Entwicklung vermutet werden. Interessant ist in diesem Zusammenhang der zunehmende Erfolg seiner Filme – sowohl in finanzieller Hinsicht als auch in der öffentlichen Anerkennung.

Finchers Arbeit lässt sich weder auf einen genretypischen noch auf einen Fincher-typischen Baukasten von Stilelementen und Handlungsmustern reduzieren. Er bedient sich zwar reichlich an den jeweiligen genrespezifischen Merkmalen, versieht sie aber stets mit seiner eigenen Ausprägung; und wo es für ihn nicht stimmig ist, da fehlen sie ganz.

Zu der Vermutung, Finchers Filme hätten sich dem Mainstream angepasst stellt der Autor Brian Raftery die These auf: *Verblendung* ist der Beweis dafür, dass Finchers Zukunft nun Gegenwart ist. Fincher konnte den Weg gehen, den er wollte und ihm wurden bei der Umsetzung viele Freiheiten gelassen. Die Umsetzung seiner Vision wird nun als Hollywood Blockbuster angesehen (2011, S.203).

# Literaturverzeichnis

## Bücher:

Beier, Lars-Olav (2002):

Bilder, durch den Kopf geschossen - Finchers Spots, Clips und ihre Spuren in den Filmen. In: Schnelle Frank (Hg.). David Fincher. Berlin: Bertz. Seite 91-106.

Browning, Mark (2010):

David Fincher - Films that scar. Santa Barbara: Praeger.

Desalm, Brigitte (2002):

Sorgfältig ausgewählte Taktik - Interview. In: Schnelle Frank (Hg.). David Fincher. Berlin: Bertz. Seite 61-76.

Faulstich, Werner (2005):

Filmgeschichte. Paderborn: Fink.

Fincher Fanatic (2012):

You Better Be Fucking Serious: David Fincher on Direction. In: Knapp, Laurence F. (Hg.) (2014): David Fincher Interviews. Jackson: University Press of Mississippi. Fincherfanatic.com. Seite 204-213.

Gilbey, Ryan (1997):

Precocious Prankster Who Gets a Thrill from Tripping People Up. In: Knapp, Laurence F. (Hg.) (2014): David Fincher Interviews. Jackson: University Press of Mississippi. Seite 39-42.

Golde, Inga (2002):

Der Blick in den Psychopaten. Kiel: Ludwig.

Heinzlmeier, Knops Adolf; Knops Tilo (1991):

Thriller. Hamburg: Kino.

Hammond, Lawrence (1974):

Thriller movies. London: Octopus Books.

Indick, William (2006):

Psycho thrillers. Jefferson: McFarland.

Konow, David (2012):

Reel Terror. New York: Thomas Dunne Books.

Mayshark, Jesse Fox (2007):

Post-pop cinema. The search for meaning in new American film. Westport, Conn.: Praeger.

Maintz, Christian (2005)

Sieben. in Koebner, Thomas (Hg.): Kriminalfilm. Stuttgart: Philipp Reclam jun. Seite 313-318.

Meteling, Arno (2010):

Der dunkle Souverän. In: Hölting, Stefan (Hg.) und Wetzel, Michael (Hg.): KillerCulture. Serienmord in der populären Kultur. Berlin: Bertz + Fischer.

Orgeron, Devin (2002):

David Fincher. In: Tasker, Yvonn (Hg.) Fifty contemporary filmmakers: London and New York: Routledge. Seite 154-161.

Palmer, Jerry (1978):

Thrillers. London: Edward Arnold.

Pierce, Nev (2007):

The Devil Is in the Detail. In: Knapp, Laurence F. (Hg.) (2014): David Fincher Interviews. Jackson: University Press of Mississippi. Seite 119-126.

Pierce, Nev (2009):

In Conversation with David Fincher. In: Knapp, Laurence F. (Hg.) (2014): David Fincher Interviews. Jackson: University Press of Mississippi. Seite 132-144.

Raftery, Brian (2011):

Heart of Darkness. In: Knapp, Laurence F. (Hg.) (2014): David Fincher Interviews. Jackson: University Press of Mississippi. Seite 194-203.

Richardson, John H. (1992):

Mother from Another Planet. In: Knapp, Laurence F. (Hg.) (2014): David Fincher Interviews. Jackson: University Press of Mississippi. Seite 3-17.

Rubin, Martin (1999):

Thrillers. Cambridge: Cambridge University Press.

Sannwald, Daniela (2002):

Im Herzen der Finsternis. SE7EN (1995). In Schnelle Frank (Hg.). David Fincher. Berlin: Bertz. Seite 131-150.

Salisbury, Mark (1996):

Seventh Hell. In: Knapp, Laurence F. (Hg.) (2014): David Fincher Interviews. Jackson: University Press of Mississippi. Seite 24-32.

Salisbury, Mark (2009):

David Fincher British Film Institute Interview. In: Knapp, Laurence F. (Hg.) (2014): David Fincher Interviews. Jackson: University Press of Mississippi. Seite 145-158.

Scheinpflug, Peter (2014):

Formelkino. Bielefeld: transcript.

Schnelle, Frank (Hg.) (2002):

David Fincher. Berlin: Bertz.

Seeßlen, Georg (2013):

Filmwissen: Thriller. Marburg: Schüren.

Sellmann, Michael (2001):

Hollywoods moderner Film noir. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Smith, Emily (2012):

The David Fincher Handbook. Dayboro: Emereo Publishing.

Spicer, Andrew (2002):

Film noir. London: Pearson Education Limited.

Swallow, James Neil (2003):

Dark Eye. London: Reynolds & Hearn Ltd.

Thompson, Stern, Jamie (2013):

The Filmmaker says. New York: Princeton Architectural Press.

Werner, Paul (2000):

Film Noir [sic] und Neo-Noir. München: Vertigo.

**Hochschulschriften:**

Kätsch, Nicolai (2000):

Das dramaturgische Prinzip des Suspense und die Möglichkeiten der Kamera, es bildgestalterisch - im Horror Thriller - zu unterstützen. Potsdam-Babelsberg, HFF, Studieng. Film- und Fernsehkamera, Diplomarb.

Sehm, Maj-Britt Kristin (2005):

Gewalt als Spiel. Spieltheorie und die Filme von David Fincher. Universität Hamburg. Mag.Arb.

**Zeitschriften:**

Busche, Andreas (2007):

*Zodiac* - Die Spur des Killers. In: Epd Film Heft 6/2007, S.37: Frankfurt a.M.: Epd.

Mihm, Kai (1999):

Orte der Einsamkeit. In: Epd Film Heft 11/1999, S.26-31: Frankfurt a.M.: Epd.

Mihm, Kai (2012):

Verblendung. In: Epd Film Heft 1/2012, S.35: Frankfurt a.M.: Epd.

Seeßlen, Georg (2007):

Männer, Mythen und die Kinomaschine in den Filmen von David Fincher. In: Epd Film Heft 6, S.28-32: Frankfurt a.M.: Epd.

Suchsland, Rüdiger (2012):

*Verblendung*. In: Film-Dienst, 65, S.38-39: Bonn: Film-Dienst.

Umlauff, Ian (2009):

Spiel mit der Angst. In: Cinearte XL Heft 11, S.62-72: Bamberg: Cinearte XL.

## Internetquellen

Leigh, Danny (2011)

David Fincher Interview - BBC One.

<https://www.youtube.com/watch?v=7ITrWku8Qn4>

[Stand: 26.12.15]

Box Office Mojo (o.J.)

Verblendung. URL:

<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=girldragontattoo11.htm>

[Stand: 26.12.2015]

Focus (2012):

"Verblendung" - Neuer Fincher Thriller. URL:

[http://www.focus.de/kultur/kino\\_tv/film-Verblendung-neuer-fincher-thriller\\_aid\\_700663.html](http://www.focus.de/kultur/kino_tv/film-Verblendung-neuer-fincher-thriller_aid_700663.html)

[Stand: 26.12.15]

Welt (2012):

"Verblendung" - Neuer Fincher Thriller. URL:

[http://www.welt.de/newsticker/dpa\\_nt/infoline\\_nt/boulevard\\_nt/kinostarts\\_nt/article105869553/Verblendung-Neuer-Fincher-Thriller.html](http://www.welt.de/newsticker/dpa_nt/infoline_nt/boulevard_nt/kinostarts_nt/article105869553/Verblendung-Neuer-Fincher-Thriller.html)

[Stand: 26.12.15]



## Filmverzeichnis

### *Alien3*

Land: USA. Jahr: 1992. Länge: 114 Minuten

Regie: David Fincher. Drehbuch: Vincent Ward, David Giler, Walter Hill, Larry Ferguson. Produktion: Gordon Carroll, David Giler, Walter Hill. Musik: Elliot Goldenthal. Kamera: Alex Thomson. Schnitt: Terry Rawlings.

DVD: 20th Century Fox

### *Asphalt-Dschungel (The Asphalt Jungle)*

Land: USA. Jahr: 1950. Länge: 112 Minuten

Regie: John Huston. Drehbuch: Ben Maddow, John Huston. Produktion: Arthur Hornblow Jr.. Musik: Miklós Rózsa. Kamera: Harold Rosson. Schnitt: George Boemler.

### *Außer Atem (À bout de souffle)*

Land: F. Jahr: 1959. Länge: 87 Minuten

Regie: Jean-Luc Godard. Drehbuch: Jean-Luc Godard. Produktion: Georges de Beauregard. Musik: Martial Solal. Kamera: Paoul Coutard. Schnitt: Cecile Decugis, Lila Herman.

### *Blade Runner*

Land: USA. Jahr: 1982. Länge: 112 Minuten

Regie: Ridley Scott. Drehbuch: Hampton Dancher, David Webb Peoples. Produktion: Michael Deeley. Musik: Vangelis. Kamera: Jorden Cronenweth. Schnitt: Terry Rawlings.

### *Bullitt*

Land: USA. Jahr: 1968. Länge: 113 Minuten

Regie: Peter Yates. Drehbuch: Alan Trustman, Harry Kleiner. Produktion: Philip D'Antoni. Musik: Lalo Schiffrin. Kamera: William A. Fraker. Schnitt: Frank P. Keller.

### *Chinatown*

Land: USA. Jahr: 1974. Länge: 131 Minuten

Regie: Roman Polanski. Drehbuch: Robert Towne. Produktion: Robert Evans. Musik: Jerry Goldsmith. Kamera: John A. Alonzo. Schnitt: Sam O'Steen.

*Citizen Kane*

Land: GB. Jahr: 1941. Länge: 119 Minuten

Regie: Orson Welles. Drehbuch: Herman J. Mankiewicz, Orson. Produktion: Orson Welles. Musik: Bernard Herrmann. Kamera: Gregg Toland. Schnitt: Robert Wise.

*Cocktail für eine Leiche (Rope)*

Land: USA. Jahr: 1948. Länge: 80 Minuten

Regie: Alfred Hitchcock. Drehbuch: Arthur Laurents, Hume Cronyn, Ben Hecht. Produktion: Sidney Bernstein, Alfred Hitchcock. Musik: David Buttolph. Kamera: William V. Skall, Joseph A. Valentine. Schnitt: William H. Ziegler.

*Das Fenster zum Hof*

Land: USA. Jahr: 1954. Länge: 112 Minuten

Regie: Alfred Hitchcock. Drehbuch: John Michael Hayes. Produktion: Alfred Hitchcock. Musik: Franz Waxman. Kamera: Robert Burks. Schnitt: George Tomasini.

*Der begossene Begießer (L'Arroseur arrose)*

Land: F. Jahr: 1895. Länge: 1 Minute

Regie: Louis Lumière. Produktion: Louis Lumière. Kamera: Louis Lumière.

*Der große Eisenbahnraub (The Great Train Robbery)*

Land: USA. Jahr: 1903. Länge: 12 Minuten

Regie: Edwin S. Porter. Drehbuch: Scott Marble, Edwin S. Porter. Kamera: Edwin S. Porter, Blair Smith.

*Der kleine Cäsar (Little Caesar)*

Land: USA. Jahr: 1931. Länge: 79 Minuten

Regie: Mervyn LeRoy. Drehbuch: Francis Edward Faragoh. Produktion: Hal B. Wallis, Darryl F. Zanuck. Musik: Erno Rapee, David Mendoza. Kamera: Tony Gaudio. Schnitt: Ray Curtiss.

*Der öffentliche Feind (The Public Enemy)*

Land: USA. Jahr: 1931. Länge: 83 Minuten

Regie: William A. Wellman. Drehbuch: Harvey F. Thew. Produktion: Darryl F. Zanuck. Kamera: Devereaux Jennings. Schnitt: Edward M. McDermott.

*Der seltsame Fall des Benjamin Button*

Land: USA. Jahr: 2008. Länge: 159 Minuten

Regie: David Fincher. Drehbuch: Eric Roth, Robin Swicord. Produktion: Kathleen Kennedy, Frank Marshall, Cean Chaffin. Musik: Alexandre Deslat. Kamera: Claudio Miranda. Schnitt: Krik Baxter, Angus Wall.

DVD: Warner Bros. Pictures

*Die Geburt einer Nation (The Birth of a Nation)*

Land: USA. Jahr: 1915. Länge: 187 Minuten

Regie: D. W. Griffith. Drehbuch: D.W. Griffith. Produktion: D. W. Griffith, Frank E. Woods, Thomas F. Dixon Jr. Musik: Joseph Carl Breil, D. W. Griffith. Kamera: G.W. Bitzer. Schnitt: D. W. Griffith, Joseph Henabery, James Smith, Rose Smith, Raoul Walsh.

*Die Spur des Falken (The Maltese Falcon)*

Land: USA. Jahr: 1941. Länge: 101 Minuten

Regie: John Huston. Drehbuch: John Huson. Produktion: Hal B. Wallis, Henry Blanke. Musik: Adolph Deutsch. Kamera: Arthur Edeson. Schnitt: Thomas Richards.

*Der Tod kennt keine Wiederkehr (The Long Goodby)*

Land: USA. Jahr: 1973. Länge: 112 Minuten

Regie: Robert Altman. Drehbuch: Raymond Chandler, Leigh Brackett. Produktion: Jerry Bick, Elliot Kastner. Musik: John Williams. Kamera: Vimos Zsigmond. Schnitt: Lou Lombardo.

*Die üblichen Verdächtigen (The Usual Suspects)*

Land: USA. Jahr: 1995. Länge: 106 Minuten

Regie: Bryan Singer. Drehbuch: Christopher McQuarrie. Produktion: Michael McDonnell, Bryan Singer. Musik: John Ottman. Kamera: Newton Thomas Sigel. Schnitt: John Ottman.

*Der unsichtbare Dritte (North by Northwest)*

Land: USA. Jahr: 1959. Länge: 136 Minuten

Regie: Alfred Hitchcock. Drehbuch: Ernest Jehman. Produktion: Herbert Coleman, Alfred Hitchcock. Musik: Bernard Herrmann. Kamera: Robert Burks. Schnitt: George Tomasini.

*Dr. Mabuse, der Spieler*

Land: D. Jahr: 1922. Länge: 195 Minuten

Regie: Fritz Lang. Drehbuch: Fritz Lang, Thea von Harbou. Produktion: Erich Pommer. Musik: Osman Perez Freire. Kamera: Carl Hoffmann.

*Dracula*

Land: USA. Jahr: 1931. Länge: 75 Minuten

Regie: Tod Browning. Drehbuch: Hamilton Deane, John L. Balderston. Produktion: Todd Browning, Carl Laemmle jr. Musik: Pjotr Iljitsch Tschaikowski, Franz Schubert, Richard Wagner. Kamera: Karl Freund. Schnitt: Milton Carruth, Maurice Pivar.

*Fight Club*

Land: USA. Jahr: 1999. Länge: 139 Minuten

Regie: David Fincher. Drehbuch: Jim Uhls. Produktion: Ross Grayson Bell, Art Linson, Cean Chaffin. Musik: The Dust Brothers. Kamera: Jeff Cronenweth. Schnitt: James Haygood.

*Frankenstein*

Land: USA. Jahr: 1931. Länge: 71 Minuten

Regie: James Whale. Drehbuch: John L. Balderston, Francis Edward Faragoh. Produktion: Carl Laemmle jr. Musik: Bernhard Kaun. Kamera: Arthur Edeson. Schnitt: Clarence Kloster.

*Frenzy*

Land: USA. Jahr: 1972. Länge: 116 Minuten

Regie: Alfred Hitchcock. Drehbuch: Anthony Schaffer. Produktion: Alfred Hitchcock. Musik: Ron Goodwin. Kamera: Gilbert Taylor, Leonard J. South. Schnitt: John Jympson.

*In der Hitze der Nacht (In the Heat of the Night)*

Land: USA. Jahr: 1967. Länge: 109 Minuten

Regie: Norman Jewison. Drehbuch: Stirling Silliphant. Produktion: Walter Mirisch. Musik: Quincy Jones. Kamera: Haskell Wexler. Schnitt: Hal Ashby.

*Indiana Jones und der Tempel des Todes (Indiana Jones and the Temple of Doom)*

Land: USA. Jahr: 1984. Länge: 114 Minuten

Regie: Steven Spielberg. Drehbuch: George Lucas, William Huyck, Gloria Katz. Produktion: Robert Watts. Musik: John Williams. Kamera: Douglas Slocombe. Schnitt: Michael Kahn.

*M*

Land: D. Jahr: 1931. Länge: 107 Minuten

Regie: Fritz Lang. Drehbuch: Thea von Harbou, Fritz Lang. Produktion: Seymour Nebenzahl. Kamera: Fritz Arno Wagner. Schnitt: Paul Falkenberg.

*Metropolis*

Land: D. Jahr: 1927. Länge: 153 Minuten

Regie: Fritz Lang. Drehbuch: Thea von Harbou. Produktion: Erich Pommer. Musik: Gottfried Huppertz. Kamera: Karl Freund, Günther Rittau, Walter Ruttmann. Schnitt: Fritz Lang.

*Ministerium der Angst*

Land: USA. Jahr: 1944. Länge: 83 Minuten

Regie: Fritz Lang. Drehbuch: Seton I. Miller. Produktion: Seton I. Miller. Musik: Victor Young. Kamera: Henry Sharp. Schnitt: Archie Marshek.

*Scarface*

Land: USA. Jahr: 1932. Länge: 93 Minuten

Regie: Howard Hawks. Drehbuch: Ben Hecht. Produktion: Howard Hawks, Howard Hughes. Kamera: Lee Garmes, L. William O'Connell. Schnitt: Edward Curtiss, Lewis Milestone.

*Sieben (Seven)*

Land: USA. Jahr: 1995. Länge: 127 Minuten

Regie: David Fincher. Drehbuch: Andrew Kevin Walker. Produktion: Phillis Carlyle, Arnold Kopelson. Musik: Howard Shore. Kamera: Darius Kondji. Schnitt: Richard Francis-Bruce.

DVD: New Line Home Entertainment.

*Stranger on the third floor*

Land: USA. Jahr: 1940. Länge: 64 Minuten

Regie: Boris Ingster. Drehbuch: Frank Partos. Produktion: Lee Marcus. Musik: Roy Webb. Kamera: Nicholas Musuraca.

*Taxi Driver*

Land: USA. Jahr: 1976. Länge: 114 Minuten

Regie: Martin Scorsese. Drehbuch: Paul Schrader. Produktion: Michael Phillips, Julia Phillips. Musik: Bernhard Herrmann. Kamera: Michael Chapman. Schnitt: Tom Rolf, Melvin Shapiro.

*The Game*

Land: USA. Jahr: 1997. Länge: 129 Minuten

Regie: David Fincher. Drehbuch: John Brancato, Michael Ferris. Produktion: Cean Chaffin, Steve Golin. Musik: Howard Shore. Kamera: Harris Savides. Schnitt: James Haygood.

*The Musketeers of Pig Alley*

Land: USA. Jahr: 1912. Länge: 17 Minuten

Regie: D. W. Griffith. Drehbuch: D. W. Griffith, Anita Loos. Musik: Robert Israel.

*The Social Network*

Land: USA. Jahr: 2010. Länge: 159 Minuten

Regie: David Fincher. Drehbuch: Aaron Sorkin. Produktion: Dana Brunetti, Cean Chaffin, Michael de Luca, Scott Rudin. Musik: Trent Raznor, Atticus Ross. Kamera: Jeff Cronenweth. Schnitt: Krik Baxter, Angus Wall.

DVD: Columbia Pictures.

*Panic Room*

Land: USA. Jahr: 2002. Länge: 112 Minuten

Regie: David Fincher. Drehbuch: David Koepp. Produktion: Cean Chaffin, Judy Hofflund, David Koepp, Davin Polone. Musik: Howard Shore. Kamera: Conrad W. Hall, Darius Kondji. Schnitt: James Haygood, Angus Wall.

*Psycho*

Land: USA. Jahr: 1960. Länge: 109 Minuten

Regie: Alfred Hitchcock. Drehbuch: Joseph Stefano, Robert Bloch. Produktion: Alfred Hitchcock. Musik: Bernhard Herrmann. Kamera: John L. Russell. Schnitt: George Tomasini.

*Verblendung (The Girl with the Dragon Tattoo)*

Land: USA. Jahr: 2011. Länge: 158 Minuten

Regie: David Fincher. Drehbuch: Steven Zaillian. Produktion: Scott Rudin, Cean Chaffin, Ole Sondberg, Sören Straermose. Musik: Trent Raznor, Atticus Ross. Kamera: Jeff Cronenweth. Schnitt: Krik Baxter, Angus Wall.

DVD: Columbia Pictures, Metro-Goldwin-Mayer Pictures.

*Vertigo*

Land: USA. Jahr: 1958. Länge: 129 Minuten

Regie: Alfred Hitchcock. Drehbuch: Samuel A. Taylor, Alec Coppel, Maxwell Anderson. Produktion: Alfred Hitchcock, Herbert Coleman. Musik: Bernhard Herrmann. Kamera: Robert Burks. Schnitt: George Tomasini.

*Wenn der Postmann zweimal klingelt (The Postman Always Rings Twice)*

Land: USA. Jahr: 1981. Länge: 121 Minuten

Regie: Bob Rafelson. Drehbuch: David Mamet. Produktion: Andrew Braunsberg, Charles Mulvehill, Bob Rafelson. Musik: Michael Small. Kamera: Sven Nykvist. Schnitt: Graeme Clifford.

*Zodiac*

Land: USA. Jahr: 2007. Länge: 158 Minuten

Regie: David Fincher. Drehbuch: James Vanderbilt. Produktion: Cean Chaffin, Brad Fischer, Mike Medavoy, Arnold Messer, James Vanderbilt. Musik: David Shire. Kamera: Harris Savides. Schnitt: Angus Wall.

*Zwei Banditen*

Land: USA. Jahr: 1969. Länge: 105 Minuten

Regie: George Roy Hill. Drehbuch: William Goldman. Produktion: Paul Monash, John Foreman. Musik: Burt Bacharach. Kamera: Conrad L. Hall. Schnitt: John C. Howard, Richard C. Meyer.

# Eigene Abbildung

Darstellung des Erfolgs von Filmen bei Oscar- und Golden Globe-Verleihungen

	Alien3		Sieben		The Game		Fight Club		Panic Room		Zodiac		Benjamin Button		The Social Network		Verblendung	
	Oscar	Golden Globe	Oscar	Golden Globe	Oscar	Golden Globe	Oscar	Golden Globe	Oscar	Golden Globe	Oscar	Golden Globe	Oscar	Golden Globe	Oscar	Golden Globe	Oscar	Golden Globe
Bester Film																		
Beste Regie																		
Bester Hauptdarsteller																		
Beste Hauptdarstellerin																		
Bester Nebendarsteller																		
Beste Nebendarstellerin																		
Bestes Drehbuch																		
Bestes Szenenbild																		
Beste Kamera																		
Bestes Kostümdesign																		
Bester Schnitt																		
Bestes Make-Up																		
Beste Filmmusik																		
Bester Filmsong																		
Bester Ton																		
Bester Tonschnitt																		
Beste visuelle Effekte																		

Nominierungen

Gewonnen

Quelle: nach eigener Darstellung



## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname